VÝTISKŮ 30.000

JASNĚ NEJROZŠÍŘENĚJŠÍ ČS. POČÍTAČOVÝ MĚSÍČNÍK

EXCALIBUR

Prosinec '92
13
24 Kčs

POČÍTAČOVÉ HRY PRO VŠECHNY

ATARI - AMIGA - COMMODORE - MS-DOS - SINCLAIR - RECENZE - NÁVODY

HERO'S QUEST III

ATF

ELVIRA II

A-TRAIN

PACIFIC ISLANDS

MOONSTONE

SPACE CRUSADE

HOOK

STORM MASTER

ALCATRAZ

SPECIAL FORCES

PROJEKT X

EXCALIBUR HITPARÁDA

NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ POČÍTAČOVÉ HRY V ČESKOSLOVENSKU

Až na výjmky převládají v žebříčku PC tituly slavných textovek firem Lucasfilm a Sierra-on-line. I když se jedná o hry bezpochyby velice kvalitní, raději bychom na těchto místech viděli některé z nových her. Co takhle HEROS QUEST III nebo KINGS QUEST VI? Co vy na to, milí PC-pařani ?

Starý dobrý Sinclair má již léta svojí slávy za sebou. Svědčí o tom i tituly nejoblíbenějších her, které se po dlouhou dobu nemění. I přesto je Sinclair počítačem, na který bychom neměli zapomínat a i když většina jeho uživatelů přešla na výkonější stroje, zůstalo ještě pár nadšenců. Bůh s vámi.

První místo hry PROJECT X v žebříčku Amigy je rozhodně zasloužené. Team 17 dokázal již svým prvním výtvorem s názvem ALIEN BREED svoje nesporné kvality a my se můžeme jen těšit na další hru stejných autorů, tentokrát s názvem ASSASIN. I u slavné hry PINBALL DREAMS je očekáváno pokračování s názvem PINBALL FANTASIES. Uvidíme, jestli dosáhne kvalit svého předchůdce, který je ještě stále nejlepší simulací pinballu na počítačích všech dob. POPULOUS II bez komentáře.

Na prvním místě žebříčku Atari ST se překvapivě objevil nový titul - vynikající simulace firmy Microprose - KNIGHT OF THE SKY. Blahopřejeme. Že by se mezi majiteli ST začaly konečně objevovat nové hry? Firma Microprose si svoje místo v žebříčku rozhodně zaslouží, o čemž svědčí i další novinka v žebříčku - FORMULA ONE.

Atari 800 XL/XE žebříček se víceméně nemění. Čekali jsme, že někdo přece jen stojaté vody zčeří, ale bohužel se tak nestalo. Nové hry už téměř nevznikají a staré si jen vyměňují místa v žebříčku. Snad je to tím, že fandů Atari 800 již výrazně ubývá a řada z nich se přeorientovala na výkonější Atari ST. Možná, že se do příště žebříček výrazněji oživí. Možná.

Ani C64 příliš nepřekvapí novými tituly. Samozřejmě až na „horkou" novinku DEFENDER OF THE CROWN z roku 1984. Ale vážně. Přestože se v žebříčku objevily i kvalitní disketové hry jako PIRATES nebo ELVIRA, nedostatek jakýchkoli nových her už začíná být na považenou. Že by se už i majitelé C64 pomalu začali odebírat do věčných lovišť nebo přecházeli na Amigy?

Našimi pesimistickými poznámkami se ale nenechte odradit a pište dál. Těšíme se na všechny Vaše dopisy.

Vaše redakce

HITY REDAKCE

1. HEROS QUEST III *Siera-on-line*
2. LURE OF THE TEMPTRESS *Virgin Games* **(EXC 13)**
3. SHADOW OF THE BEAST III *Psygnosis*
4. LEGEND OF KYRANDIA *Westwood Studios* **(EXC 13)**
5. CRAZY CARS III *Titus*
6. CADAVER II *Bitmap Brothers* **(EXC 13)**
7. SILLY PUTY *System 3*
8. PINBALL DREAMS *21th Century Ent.* **(EXC 12)**
9. ISHAR *Silmarils* **(EXC 13)**
10. ZOOL *Gremlin Graphic*

MS-DOS

1. **EYE OF THE BEHOLDER** (1) *SSI* **(EXC 5, 7, 11)**
2. **LARRY LEISURE SUIT V** (6) *Siera-on-line*
3. **MONKEY ISLAND I, II** (9) *Lucasfilm Games* **(EXC 11, 12)**
4. **INDIANA JONES IV** (8) *Lucasfilm Games* **(EXC 11, 12)**
5. SPACE QUEST III *Siera-on-line*
6. RED BARON *Dynamix* **(EXC 6)**
7. CIVILISATION *Mikroprose*
8. **INDIANA JONES III** *Lusasfilm Games*
9. GODS *Bitmap Brothers* **(EXC 8)**
10. POLICE QUEST III *Siera-on-line*

SINCLAIR

1. **DIZZY** (3) *Code Masters* **(EXC 5)**
2. **MYTH** (2) *System 3*
3. **ROBOKOPI** (5) *Ocean*
4. **ELITE** (7) *Firebird Software* **(EXC 1)**
5. LAST NINJA II *System 3*
6. **R-TYPE** (1) *Elektric Dreams*
7. **T. MUTANT TURTLES** (4) *Probe*
8. **TURRICAN** (10) *Rainbow Arts* **(EXC 5)**
9. **F-19** *Mikroprose*
10. **TETRIS II** (9) *Fuxoft*

AMIGA 500

1. PROJEKT X *TEAM 17* **(EXC 13)**
2. PINBALL DREAMS *21st Century Ent.* **(EXC 12)**
3. **POPULOUS II** (8) *Bullfrog* **(EXC11)**
4. EYE OF THE BEHOLDER II *SSI* **(EXC 13)**
5. **POWERMONGER** (2) *Bulflrog* **(EXC 3)**
6. PUSHOVER *Ocean*
7. **LOTUS TURBO E.C. I - II** (1) *Gremlin* **(EXC 1, 10)**
8. MONKEY ISLAND I, II *Lucasfilm Games* **(EXC 11, 12)**
9. **GODS** (6) *Bitmap Brothers* **(EXC 8)**
10. ***TURRICAN II*** (3) *Rainbow Arts* **(EXC 5)**

Také Vy můžete změnit pořadí prestižní HITPARÁDY EXCALIBURU a zúčastnit se soutěže o HIGH-CLASS-JOYSTICK. Vyplňte anketní kupón z tohoto čísla Excaliburu a odešlete jej bleskově na adresu:

Tento joystick v 3D provedení vyhrál neznámý amigista, který uhodl hádanku (Special Forces, Altacraz, Project x, EPIC), má strašně málo času kvůli Amize, je mu 21 let a hraje nejvíce Monkey 2, Dune a Sierrovky. Neznámý, ozvi se - čeká na tebe joystick!

EXCALIBUR
P.O.Box 414
111 21 Praha 1

ATARI ST

1. KNIGHT OF THE SKY Mickroprose **(EXC 12)**
2. POPULOUS II Bullfrog **(EXC 11)**
3. **VROOM** (9) UBI SOFT **(EXC 12)**
4. **RAILROAD TYCOON** Microprose **(EXC 8)**
5. **CHAOS STRIKES BACK** (4) FTL **(EXC 4)**
6. FORMULA ONE G.P. Microprose **(EXC 12)**
7. ANOTHER WORLD Delphine software
8. **LOTUS TURBO E.C. I-II** (1) Gremlin **(EXC 1, 10)**
9. **LEMMINGS** (7) DMA Psygnosis **(EXC 2)**
10. **F - 19** (8) Microprose

ATARI 800 XL/XE

1. **MISJA** (2) *Avalon* **(EXC 12)**
2. **DRACONUS** *Cognito*
3. **FRED** *Avalon*
4. LASERMANIA *Avalon*
5. **TOMAHAWK** (9) *Digital Integration* **(EXC 6, 12)**
6. ZYBEX Cognito
7. **KARATEKA** *Broderbrund*
8. **ACE OF ACES** *Accolade* **(EXC 12)**
9. **TETRIS** *Mirrorsoft*
10. **ROBBO** *Avalon*

COMMODORE 64

1. **TURRICAN II** (3) *Raibov Arts* **(EXC 5, 12)**
2. TEST DRIVE II *Accolade* **(EXC 6, 11)**
3. **LAST NINJA II** (2) *System 3* **(EXC 11, 12)**
4. DEFENDER OF THE CROWN *Ciinemaware*
5. PIRATES *Microprose*
6. ***ELVIRA*** *Accolade*
7. CAVEMAN UGH-LYMPICS *Ocean*
8. **P. P. HAMMER** Demonware
9. **ELITE** *Firebird Software* **(EXC 1)**
10. CASTLE MASTER Incentive **(EXC 5)**

RECENZE

ACE, ACE II, ACE of Aces, ATF - *létání na 8-bitech*..4
Alcatraz - *pevnost přepadena, zachraňte rukojmí*...14
A-train - postavte si říši 8
Epic - *hvězdné války aneb boj za záchranu lidstva*....9
Giana Sisters, Usagi Yojimbo - *něco pro osmibity*.14
Hero's Quest III - *zabraňte válce v zemi Taura*.....15
Ishar - *legenda pevnosti*.....9
Moonstone - *krvavá cesta za měsíčním kamenem* 11
Pacific Islands - *(Ostrovy Tichého oceánu) tanková válka*.12
Premiere - *zápas filmového střihače o přežití*.....6
Projekt X - *vesmírná i podzemní střílečka*.....8
Space Crusade - *vesmírná křížová výprava*.....7
Special Forces - *(Speciální vojenská jednotka)* 13
Steel Empire - *(Ocelová říše) válka robotů o Orion*...7
Stormmaster - *staňte se pány bouře*.....10

NÁVODY

Eye of the Beholder I. - *mapy 3. část - dokončení*.....22
Eye of the Beholder II. - *mapy 1. část další série*...16-17
Cadaver II. - *hra plná kouzel*.....20-21
Elvira II - *(Cerberovy čelisti)*.....18
Gobliiins - *tři trpaslíci bojující o zdraví svého krále*....24
Hook - *Petr Pan versus kapitán Hák*.....25
Kyrandia.....28
Lure of the Temptress - *boj s krásnou svůdkyní*..26-27
Plan 9 - *hra, která přišla z vnějšího vesmíru* 23
Thunderbirds.....19
Zombie - *souboj s oživlými neživými*.....24

RUBRIKY

Dopisy čtenářů.....27
Hitparáda Excaliburu.....2
Novinky na podzim.....5
Obsah.....3

PC-MENU

PC-SALON - *pozvánka s 50% slevou vstupného*..29-30
Šachové počítače - *úvod* 30

INZERCE

AMIGA INFO.....23
BCD s.r.o......31
Computer Equipment 31
IDCS Praha s.r.o. 31
PRINGTON.....32
STRON s.r.o. 23
SYSTEM Pro GmbH 31
Inzertní kupón 29
Předplatné 29
Řádková inzerce 29

Využijte nízké ceny inzerce v Excaliburu! 1 cm² barevné inzerce stojí při celé stránce necelých 48 Kčs, při platbě do 3 dnů pouze 38 Kčs! A to všechno při nákladu 30.000 výtisků! Pište na adresu redakce nebo volejte na tel. 02/803245-8 linka 29.

TABULKA HODNOCENÍ

Název programu
Výrobce, rok výroby
grafika **1**, hudba **2**, nápad **3**, zábava **4** → 1 = NEJLEPŠÍ, 5 = NEJHORŠÍ
min. PC 286, x MB RAM, VGA, xx MB HD, → min. = minimální konfigurace
dop. PC 386, x MB RAM, Sound Blaster → dop. = doporučená konfigurace

Počítač 99% → testováno na počítači typu...
Další počítače → hra je také na tyto počítače

Na rozdíl od minulého čísla jsme se vrátili ke klasickému způsobu hodnocení her, které odpovídá známkování ve škole...

Hero's Quest III - zabraňte válce v zemi Taura

Lure of the Temptress - přemůžete svůdkyni?

Hook - Petr Pan versus kapitán Hák

A PŘÍŠTĚ...

Z jakých her jsou obrázky?

EXCALIBUR 13 © Popular Computer Publishing, 1992. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Andrej Anastasov (Andrew). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Jan Eisler (ICE). REDAKCE: ANDREW, ICE a David Kika (KIKI). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **Studio 24** fy. **PCP**. TISK z dodaných předloh: MORAVIAPRESS, a.s., Břeclav. NÁKLAD: 30.000 výtisků. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: Síť Nezávislých Distributorů** fy. **PCP**, **PNS** a **PC-INFO**. K sehnání především v počítačových prodejnách. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: **SEND, Bohuslava ze Švamberka 4, 140 00, Praha 4.** Toto číslo vychází v prosinci 1992.

OD KAŽDÉHO TROŠKU - ANEB JAK SE LÉTÁ NA OSMIBITECH

Jak již název napovídá, budeme se zde věnovat několika hrám, které byly vytvořeny pro osmibitové počítače a které nazýváme letové simulátory. Pravdou zůstává, že simulátory na osmibitech se nikdy nevyrovnají těm na jejich šestnáctibitových sourozencích. Přesto jsou mezi nimi některé, které stojí za povšimnutí. A jako první přilétá...

ACE

V roce 1985 vytvořila firma CASCADE GAMES hru s krátkým názvem **ACE (eso)**. Jedná se o simulátor fiktivního stíhacího letounu ve válečném konfliktu ve fiktivní zemi. I přesto, že tato hra je již velice, ale opravdu velice letitá, pokládám ji za jeden z nejlepších letových simulátorů na osmibitech. ACE má totiž něco, co ostatním simulátorům na malých počítačích chybí - rychlost. Hra je od začátku do konce velice dynamická. Je třeba přiznat, že krajina je sice trochu jednotvárná a nehýří detaily, ale tento nedostatek je vyvážen velice sugestivním požitkem z letu.

Na počátku hry nás čeká několik voleb jako nastavení obtížnosti, doby letu (můžeme létat v zimě, v létě nebo třeba v noci) ale také počtu hráčů. V této hře se objevuje originální prvek, totiž dvoučlenná posádka, kterou tvoří pilot a střelec. Je to velice praktické; zatímco pilot joystickem manévruje a uniká nepřátelským stíhačům, střelec pomocí kursorových kláves sestřeluje jednoho po druhém. Náplň letu je také rozmanitá; sestřelování stíhačů, útok na pozemní tankové jednotky nebo potápění nepřátelské válečné flotily.

Když stroji dojde palivo, zbývají tři možnosti: pokusit se natankovat za letu z létající cisterny (to je nejtěžší část celé hry; neznám nikoho, komu by se podařilo natankovat „plnou“ aniž by se s obrovskou cisternou srazil...).

Druhou možností je přistát na letišti a třetí možností je katapulace - stačí z letadla vyskočit a věřit, že se zrovna nacházíte nad spojeneckou oblastí.

Nedostatek paliva ale není jediným nebezpečím. Podle množství zásahů letadla nepřátelskými stíhači nebo raketami země-vzduch přibývá rozsah poškození letadla - první zásah poškodí jeden z přístrojů, další poškodí ovládání letadla a může se také stát, že po jednom dobře mířeném zásahu vašemu letounu vysadí motory. Potom nezbývá než doufat, že se váš stroj nachází v dostatečné výšce a motory ještě půjdou spustit.

Na konec ještě jednu lahůdku - palubní počítač letadla ve hře ACE je vybaven syntetizátorem hlasu, který velice srozumitelnou angličtinou oznamuje důležité informace! U šestnáctibitových počítačů by tato informace nijak nepřekvapila, ale uvědomme si, že hra ACE vznikla v roce 1985 a na osmibitech

V každém případě patří hra ACE mezi základní pilíře počítačové zábavy na osmibitových počítačích. Je důkazem, že i hry staršího data můžou s úspěchem konkurovat některým novějším a rádoby propracovanějším. Jednou z těch her, které zůstávají hluboko ve stínu hry ACE je její pokračování...

ACE II

Hra ACE II vznikla o dva roky později než její zdařilejší předchůdce. Autoři se pro tentokrát rozhodli předvést na osmibitech něco, co by snad mohlo fungovat na šestnáctibitových počítačích, které jsou sériově propojeny. Hra ACE II je totiž simulátorem pro dva hráče, kteří se utkávají ve dvou oddělených stíhačkách. Toto zpracování přineslo nutně obrovské problémy...

Obrazovka je rozdělena na dvě části, horní a dolní, z nichž každá znázorňuje pohled z jiného letadla. Oba hráči se snaží přiblížit se k druhému tak, aby mohli z bezpečné vzdálenosti vypálit smrtící střelu. Na počátku hry lze kromě jiného nastavit počet zásahů nutných k zničení nepřítele. Když je druhý bojovník vyřazen, stačí jen zničit druhý cíl mise, kterým je továrna nebo válečná loď. Jestliže krajina ve hře ACE nehýřila detaily, krajina ve hře ACE II ani žádné detaily nemá. Jediným objektem na zemi jsou ony dva výše uvedené cíle. Chybí zde i možnost přistávání na letiště a podobné maličkosti. Vlastní vzdušné souboje nejsou na příliš vysoké úrovni, ale to u osmibitů již příliš nepřekvapí. Většinou stačí z dostatečné vzdálenosti vypálit raketu a.....pilot druhého letadla může jen vypustit ochrannou světlici a vyhnout se tak zásahu. Tak to jde stále dokola až do vyčerpání střeliva nebo světlic. Když už jsou obě strany připraveny na souboj zblízka pomocí palubního kulometu, obvykle dojde palivo a je třeba vrátit se zpět do spojeneckého vzdušného prostoru a natankovat.

Ačkoliv je nápad hry ACE II velice slibným, nepodařilo se jej, bohužel, zpracovat na dostatečně vysoké úrovni. Je to sice veliká škoda, ale musíme se s tím nějak vyrovnat a raději si zahrát jiný simulátor. A abychom zůstali u jména předešlých dvou her, vrhněme se rovnou na...

ACE OF ACES

Nad Britskými ostrovy dnes panuje nevlídné, sychravé počasí. Náhle se ozývá známý signál - letecký poplach. Piloti okamžitě oblékají teplé ošacení, připravují výzbroj a výstroj a vrhají se ke svým strojům. Další dlouhá noc nad Německým územím přichází.

ACE OF ACES je letovým simulátorem letounu Mosquito nad Německým územím. Vytvořila jej v roce 1987 firma ACCOLADE a dodejme, že tato hra měla ve své době veliký úspěch. Není divu. Originální nápady a výborné zpracování jsou zárukou skutečně hodnotné zábavy. Ale začněme od začátku. Prostředí tohoto simulátoru je zpracováno poněkud netradičně, což ovšem není na škodu. Hráč ovládá několik bojových stanovišť v letadle a stará se nejen o pilotování stroje a ničení nepřátel, ale také o udržování zásob paliva, chod obou motorů a také o bombardování pozemních cílů. Děj hry je zasazen do sychravého počasí, což se velice zřetelně projevuje - z pilotní kabiny, ale i z pohledů na křídla je vidět jen silná, neproniknutelná hradba temných mraků. Programátoři ACCOLADE se tak velice vtipně vyhnuli potížím s krajinou a jejím rozlišením. Ať je stroj v jakékoli výšce, na zem není vidět. Při průletu vrstvou mraků se střídají temné barvy se světlými a dá se říci, že není vidět téměř nic, kromě nepřátelských stíhačů.

Cílem hry je splnit několik misí a zaútočit na několik vzdušných i pozemních cílů. Jako první je na řadě útok na pozorovací balóny. Kdyby nebyly chráněny smečkou stíhačů, jistě by představovaly snadný cíl. Pokud nechcete být zasažen, musíte se vypořádat nejprve se stíhači a potom se vrhnout na vzducholoď.

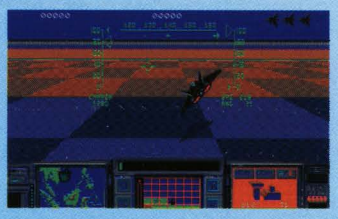
Dalším cílem je bombardování jedoucího vlaku. Pro splnění této mise je nutné ponořit se hluboko do bariéry mraků, téměř až k zemi. Ve vhodné výšce otevřít pumovnici a zaměřovačem pouštět bomby na projíždějící soupravu. Než se jako vítěz vrátíte do rodné, deštivé Anglie, musíte ještě zničit dvě skupiny bombardérů a provést hloubkový nálet na ponorky v Severním moři. Když se vám úspěšně podaří přežít všechny akce, přijde návrat na základnu a triumfální oslava dalšího přežitého dne.

Hra ACE OF ACES je velice realistickým simulátorem dramatického prostředí náletů za Druhé světové války. Zpracování je na velice vysoké úrovni a řada detailů dotváří výbornou atmosféru. Když například po zásahu začne hořet motor, je nutné mu odpojit přívod paliva a ze stanoviště na boku sledovat, jak se vrtule zastavuje atd. Hra je od začátku až do konce velice dynamická a nepostrádá značnou dávku napětí. Rozhodně je jednou z těch, které by neměly chybět ve sbírce žádného z počítačových letců. Ostatně stejně jako by zde neměla chybět hra...

ATF

ATF je hra vytvořená firmou DIGITAL INTEGRATION v roce 1988. Jedná se o akční simulátor taktické stíhačky. Není to vlastně simulátor v pravém slova smyslu, protože letadlo sledujeme z externího pohledu zezadu. Možná by se tato hra dala přitovnat ke hrám typu HELL FIRE nebo AFTERBURNER, ale s řadou strategických prvků. Tady jde totiž především o ničení pozemních cílů.

Úkolem hry je ve válečném konfliktu budoucnosti oslabit síly nepřítele a tím zvrátit výsledek konfliktu ve prospěch spojenců.



Hra nabízí řadu pozemních i námořních cílů, se kterými se můžete utkat. Na rozdíl od předešlých simulátorů je zde kladen veliký důraz na provedení krajiny. Letadlo totiž nelétá ve velkých výškách a může se zdržovat pouze těsně nad zemí. Tomu odpovídá provedení pozadí. Krajina je složena z šachovnicovitě uspořádaných čtverců, které svým sklonem vytvářejí dojem plastického zvlnění podkladu. Jednotlivé pozemní cíle jsou veliké a jasně viditelné. Škoda, že jsou určeny k záhubě. Během letu si na palubním počítači můžete vybrat jeden z mnoha cílů. Pokud si cíl vyberete, na kompasu se objeví ukazatel optimálního směru k cíli. Potom jde jen o to držet se vytyčeného směru a zbavovat se dotěrných stíhačů. Na pozemní cíl stačí vypálit dvě střely Maverick, které si cestu k zásahu najdou samy a to i z velké vzdálenosti. Odporných stíhačů, které znepříjemňují celou cestu se zbavte buď palubním kulometem anebo řízenou střelou vzduch-vzduch. Proti řízeným střelám, které se na vás hrnou ze všech stran je jediná obrana - jejich okamžité zničení pomocí tlačítka **„J“**. Hra končí buď sestřelením, nebo úspěšným zničením velkého množství nepřátelských cílů. Potom je výsledek válečného konfliktu jednoznačně ve prospěch spojenců a to díky vašemu stíhacímu letounu. Není to příjemný pocit, přispět zase jednou ke zvrácení výsledku jedné války?

Co říci závěrem? Hra ATF je akčním simulátorem, který jistě mnoho lidí „chytne“. Zejména proto, že je to hra velice přehledná a jasná. Stačí se jen držet údajů na palubní desce a hra vás sama dovede k cíli. I zpracování je poměrně na dobré úrovni, i když bychom i tady jistě nalezli drobné mušky a vady na kráse. To nic nemění na tom, že máte-li možnost získat tuto hru, rozhodně si tuto příležitost nenechte ujít. Hra ATF vás jistě zaujme a stane se pro vás náplní mnoha dlouhých večerů.

A o co nám vlastně v tomto srovnání šlo? Chtěli jsme majitelům osmibitových počítačů dokázat, že jejich miláčci nepatří ještě do šrotu a s kvalitním softwarem se mohou stát docela obstojnými konkurenty svých silnějších protějšků, 16-ti bitů. I když to asi nebude v rychlosti ani v detailech provedení, jsou tady nápady, které ještě stále rozhodují o kvalitách a záporech počítačových her.

Tak usedněte k obrazovkám svých miláčků a vzlétněte do oblak. Hodně štěstí.

ICE

CENA JEN 10 Kčs
HRÁČ
PCP, Box 414, 111 21, Praha 1
Hraju, protože jsem hravej. A přečtu každého Hráče. Proti mně nemáte žádnou šanci.

CO SE PŘIPRAVUJE PRO PODZIM '92

Neustále nás bombardujete požadavky o zveřejnění zaručeně nových informací ze softwarového trhu. Doufejme, že tento článek se konečně strefí do černého a v momentě, kdy tento Excalibur dostanete do vašich rukou, bude stále ještě aktuální. Nežli začnu, upozorňuji čtenáře, že u následujících her nebudu uvádět všechny počítače, na kterých tyto hry budou časem k dispozici. Uváděné hry totiž teprve vyjdou a mnoho informací o nich tudíž nemáme. Takže do toho:

FLASHBACK - ztrhující pokračování slavné hry ANOTHER WORLD

FLASHBACK (Záblesk) od autorů ANOTHER WORLDU bude publikován firmou US GOLD, které francouzští programátoři rádi prodávají své hry. FLASHBACK pojednává o úspěšném vědci, který odhalí připravované spiknutí mimozemšťanů proti lidstvu. Cizí bytosti však na jeho objev přijdou a odstraní ho na planetu hustě zalesněnou cizí vegetací. Neznámí tvorové budou často ohrožovat život vašeho hrdiny. Hra bude rozdělena do pěti masivních úrovní a autoři slíbili, že bude ještě složitější a rozsáhlejší, nežli ANOTHER WORLD. Uvidíte opět mnoho detailních záběrů a rozhovorů, které se tolik líbily v předchozí hře. Nejedná se tedy o ANOTHER WORLD I, ale idea z předchozího programu bude prostě oblečena do nového kabátu. Doufejme, že se to povede.

THE SECOND SAMURAI - dlouho očekávané pokračování úspěšné hry FIRST SAMURAI

THE SECOND SAMURAI (Druhý samuraj) bude přímým pokračováním prvního samuraje od VIVID IMAGE DEVELOPMENTS. Bude to stejná chodička - plošinkovka, jako díl první, jenomže bude upravena i pro dva hráče najednou (!), což by mohla být pěkná bomba. Trochu vylepšená bude animace a zvuky, a setkáte se samozřejmě i s úplně novou grafikou, do které byly vpracovány zvláštní surrealistické prvky. Mnoho nových nápadů se od tohoto titulu asi očekávat nedá, nicméně programátor Raphaelle Cecco se již mnohokrát výborně osvědčil.

WAXWORKS - krvavá adventure, navazující na hru ELVIRA II

WAXWORKS (Muzeum voskových figurin) od autorů ELVIRY I a II bude tradičně publikován firmou ACCOLADE. Idea hry byla převzata od stejnojmenného filmu. Film WAXWORKS pojednává o skupince mladých lidí, kteří o půlnoci navštíví tajemné muzeum voskových figurin. Figuriny jsou v prostorné hale vystaveny v několika oddělených skupinách, které zobrazují některé příšerné scény. Jedna zobrazuje markýze de Sade v momentě, kdy k smrti bičuje mladou dívku, druhá scéna zachycuje ples upírů, třetí hon na vlkodlaky, atd. Přiblíží-li se některý z diváků k libovolné skupince figurin, přenese se do zobrazovaného děje a stane se obětí mumie, upíra nebo např. pana de Sade. Hra má být naprogramována víceméně podle filmu, takže je jasné, co můžeme očekávat: krev, vraždy a možná i o něco menší propadák, nežli byla ELVIRA II. Mimochodem film Waxworks je perfektní, všem ho doporučujeme (má už i druhý díl, ale to je jiný příběh).

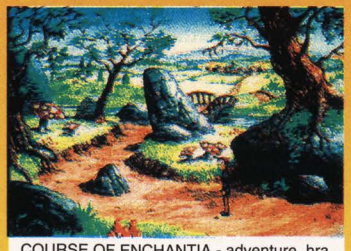
WALKER - další akční hra autorů úspěšné hry LEMMINGS

WALKER (Chodec) bude vyjímečně propracovaná chodička-střílečka od autorů Menace, Blood money a Lemmings. Tato hra má vyjít až na vánoce, takže se o ní moc neproslýchá. Autoři DMA designs slibují úžasně propracovanou animaci a grafiku. V některých západních časopisech bývá oblibou publikovat rozfázované pohyby budoucích herních postaviček. Fáze z WALKERa jsme již měli tu čest vidět a vypadaly propracovaně.

ELITE II - báječná 3D grafika pro milovníky staré dobré ELITE

ELITE II - hurá, nové ELITE! Pod své roucho jej tentokrát nevezme zesnulý Firebird, ale rozmachující se Konami. Programátor David Braben o svém výtvoru sdělil, že ELITE II bude v mnoha aspektech podobné ELITE I (a jémine, to už tu jednou bylo v tzv. nové verzi ELITE nazvané verze 2.0). Budete opět létat z planety na planetu a budete obchodovat. Zápletky však budou mnohem složitější, čeká vás mnoho úkolů a smlouvání s vysokými politiky. Velkým rozdílem bude 3D zpracování povrchu všech planet, což si dost dobře nedovedeme představit v plném chodu. Elite maniaky (a že je jich požehnaně) rozhodně potěší tento dáreček k pařanským vánocům.

DARKSEED (Černé sémě). Všem na vědomost se dává, že DARKSEED bude již brzy hotov i na Amigu.



COURSE OF ENCHANTIA - adventure, hra podobná známé LURE OF THE TEMPTRESS

CURSE OF ENCHANTIA (Prokletí země Enchantie) bude prvním pokusem firmy CORE DESIGN o klasickou adventuru. Hlavním grafikem je Bill Allison, který se zabývá spíše kreslením televizních seriálů. První reklamní obrázky vypadají perfektně, hra bude udělána ve stylu SIERRÁCKÝCH KINGS QUESTŮ, ale bude více humorně laděná a má být vskutku rozsáhlá (pravděpodobně však nebude větší nežli obrovský a skvělý KINGS QUEST VI, který zrovna usilovně paříme). Novinkou bude přístup k ovládání hry - funkční ikony se budou na obrazovce objevovat pouze v případech, kdy to bude bezpodmínečně nutné, takže atmosféra hry nebude zbytečně narušována.

INDY IV, akční hra i adventure, je na spadnutí i na Amigu. Doufejme, že obě hry budou stejně dobré jako na PC a ST. Pokud jste ještě neslyšeli o akčním INDYM 4, tak je to 3D chodička s pěknou grafikou zpracovaná ve stylu LAST NINJI 3.

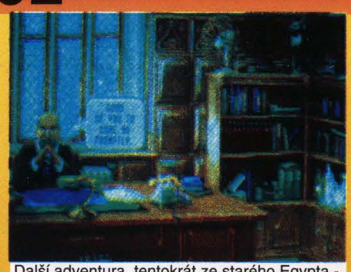
POPULOUS II - Challenge disk. Tak na tenhle titul se těšíme doopravdy, data disk k POWERMONGEROVI sice nebyl nic moc, ale pokračování POPULOUS II se snad ani nedá zkazit. Váš souboj o lidičky se tentokrát bude odehrávat v Japonsku. Název země již sám o sobě napovídá, že populační přírůstek bude obrovský. Čeká vás dalších 1000 zemí, nové pohromy, nově zpracované stavby, lidičky a souboje na čas.

ENTITY - pohledná podívaná na perfektně prokreslenou hlavní hrdinku

ENTITY (Bytost) od francouzské firmy LORICIEL má vyjít asi v prosinci letošního roku. Jedná se o akční běhačku-střílečku, která má být kombinací mezi UNREALEM a BEASTEM. Hlavní hrdinkou bude tentokrát žena a v několika dlouhých animovaných sekvencích ji uvidíte perfektně prokreslenou v mnoha detailech (viz obrázky). Zdalipak Loriciel po propadácích typu PARAGLIDING vytvoří něco převratného se teprve uvidí...

ALIEN III - slizká a zubatá smrt odvážné Ripley zachrání lidstvo

ALIEN 3, LETHAL WEAPON 3 (Vetřelec 3, Smrtonosná zbraň 3). Úspěšnou sérii akčních detektivek LENTHAL WEAPON I-III si vzal na mušku (již tradičně) OCEAN. Můžeme očekávat klasickou střílečku-chodičku, kterou ze všedního oceánovského průměru předběžně vyzdvihuje snad jen to, že na ní pracují tvůrci roztomilé hry PARASOL STARS. Slibněji vypadá příprava hry podle skvělého filmu Vetřelec 3.Firma ACCLAIM tímto úkolem pověřila programátory PROBE, kteří již mají zkušenosti a vědí jak na to. Bude se jednat o 2D plošinko-žebříkovku, nic přesného se ještě neví, snad jen tolik, že vetřelobijka Ripley bude mít k dispozici slušnou zásobu zbraní, které jí ve filmu tolik chyběly. Super by bylo, kdyby hru nakreslil tvůrce vetřelce H. R. Giger, ale některá přání se asi nesplní.

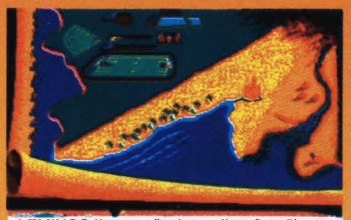


Další adventura, tentokrát ze starého Egypta - HADÍ DCERA

DAUGHTER OF THE SERPENTS (Hadí dcera). Nová, pěkná textovka od firmy MILLENIUM vyjde na Amigu až v prosinci, na PC bude dříve. Stejný programátorský tým nás před několika lety obdařil poněkud zmatenou adventurou THE HOUND OF SHADOW. Některé její rysy zdědila i Hadí dcera. Jedná se o detektivní příběh typu CRUISE FOR CORPSE, situovaný do 30. let. Zápletka se neodehrává na lodi, ale v egyptské Alexandrii. Stejně jako u HOUND OF SHADOW budete mít možnost si zvolit povolání svého hrdiny (cestovatel, egyptolog, atd.). Dějová linie hry se pro jednotlivá povolání liší, takže si textovku budete moci zahrát i znova s jiným charakterem, aniž byste se (příliš) nudili. Ovládání by mělo být co nejjednodušší a textovka samotná prý také moc složitá nebude.

Horký typ redakce DARKMERE - CADAVER v nové grafice

DARKMERE - paráda, nový HEIMDALL od CORE DESIGN (tahle firma se vážně čím dál tím lepší). Vlastně se ani nejedná o přímé pokračování HEIMDALLA, ale čeká nás hra nová, vypracovaná podobným 3D systémem. Jak můžete sami posoudit podle obrázku, grafika byla vypilována do krajnosti, takže se můžete těšit na jakýsi mix CADAVERA, HEIMDALLA a LAST NINJI. Hlavní hrdina hry se bude jmenovat Ebryn a bude muset projít třemi rozmanitými úrovněmi - vesnicí, lesem a komplexem jeskyní. Jestli bude grafika lepší než v HEIMDALLOVI a postavičky budou lépe animované, bude to bomba!



LEMINGS II - pro všechny milovníky přírody, pokračování dlouho utajované hry plné nápadů

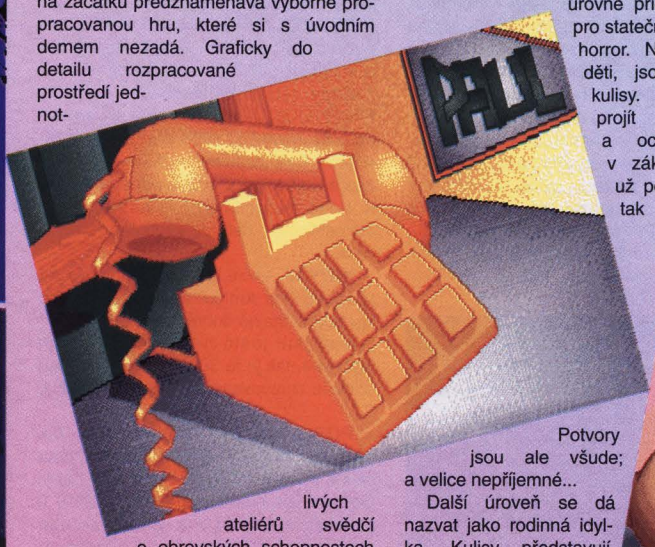
PSYGNOSIS presents the DMA design game: **LEMMINGS II**. Machři zvaní DMA konečně přestali přidělávat nové úrovně a úrovničky ke starým LEMMINGŮM a pustili se do práce na zbrusu novém Lemmingovském světě. PSYGNOSIS veškeré informace o tomto titulu tají (alespoň k datumu, kdy tento článek píšeme, tj. 15.10.92). Proslýchá se, že postavičky LEMMINGŮ budou o něco větší, aby vám jich bylo více líto, až se budou „kašit" v pastech. Informace však nejsou podložené, takže zatím ticho po pěšině.

Pro tentokrát to snad stačilo, rádi bychom napsali ještě o jiných hrách jako GUNSHIP 2000, CHAOS ENGINE, SUPERFROG, atd. Necháme to však na příště - málo místa. **Redakce**

PREMIERE - ZÁPAS FILMOVÉHO STŘIHAČE O EXISTENČNÍ I FYZICKÉ PŘEŽITÍ

Dlouho ohlašovaná, hojně obestřená reklamou a netrpělivě očekávaná nová hra firmy CORE je na světě. Jmenuje se PREMIERE a jejími autory není nikdo jiný, než skupina programátorů THE 8TH DAY. Pro ty, kteří toto jméno slyší poprvé, připomínám strhující legendu HEIMDALL, která uchvátila všechny „pařany" přibližně před půl rokem. Dnes je to PREMIERE a její úspěch nebude zřejmě o nic menší. Ale jako v každém filmu, začněme i tady od začátku...

Clutch je střihač (od slova střih). Před premiérou nového filmu dokončuje poslední úpravy na filmovém pásu. Káva už přestává zabírat, a tak Clutch pozdě v noci upadá do hlubokého spánku. Jak by si mohl všimnout, že konkurenční filmová společnost vyslala speciálního agenta s jediným úkolem - ukrást filmové kotouče a zajistit tak vlastní úspěch? Když se s ranním rozbřeskem ozve šéf, Clutch se nestačí divit. Filmy zmizely a premiéra se nezadržitelně blíží. Nezbývá, než se vydat na strastiplnou cestu po filmových ateliérech, ve kterých jsou kotouče roztroušeny. A cesta to bude dlouhá a obtížná...



Mimořádně kvalitní animované demo na začátku předznamenává výborně propracovanou hru, které si s úvodním demem nezadá. Graficky do detailu rozpracované prostředí jednotlivých ateliérů svědčí o obrovských schopnostech skupiny THE 8TH DAY. Veliká postavička hlavního hrdiny je výborně animovaná, řada pohybů je propojena velmi elegantně a jednotlivé fáze jsou rozpracovány skutečně dokonale. Když Clutch zrovna neběhá, neskáče, nestřílí neleze po žebříku nebo nedělá něco jiného, postavička se zastaví, založí ruce a začne podupávat nervózně nohou. Dělej člověče, premiéra je za dveřmi!

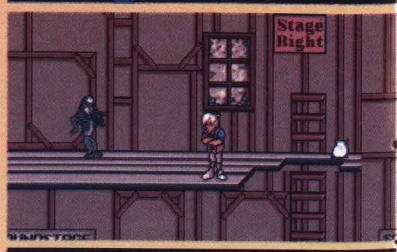
V šesti úrovních, ve kterých najdeme skoro všechny žánry současné filmové produkce je taková spousta postav a postaviček, že stačí jen kulit oči. Nesmíte se ale příliš vykulit - přijít o život je velice snadné. Dá se říci, že PREMIERE patří skutečně mezi obzvláště „tuhé" hry a bez dokonalé spolupráce s joystickem se daleko nedostanete. A máte se skutečně na co těšit. Z prvního ateliéru zasazeného do prostředí divokého západu se přeneseme do starobylé krásy Egyptských pyramid (samozřejmě jen obrazně, stačí přejít do vedlejšího studia). Po zvládnutí této úrovně přichází část pro statečné nátury - horror. Nebojte se děti, jsou to jen kulisy. Stačí jen projít dveřmi a octnete se v zákulisí, kde už pozadí není tak strašidelné. Potvory jsou ale všude; a velice nepříjemné...

Další úroveň se dá nazvat jako rodinná idylka. Kulisy představují jakousi domácnost s jediným rozdílem - rozměry jsou tak obrovské, že Clutch dorůstá velikosti průměrné myši, a tak za průchody mezi jednotlivými částmi studia slouží myší díry. Páté studio je místo, kde se natáčejí filmy sci-fi. Od poletujících kosmonautů, hlubokých kráterů až po odporné mimozemšťany. Kde se to jen v tom studiu vzalo? Poslední část je zadostiučiněním pro milovníky R. E. Howarda a J. R. R.Tolkiena. Ano, pokud říkáte fantasy, máte pravdu. Podle hesla „To nejlepší na konec" se tady setkáte (a utkáte) s bájnými bojovníky, čaroději, trpaslíky, duchy a skřítky. Po úspěšném zvládnutí této úrovně vás čeká slavný konec a ještě slavnější premiéra. Jako zadostiučinění pro vás budiž informace, že konkurenční filmová společnost přišla „na buben" po sérii velice neúspěšných filmů.

Co říci závěrem? Na třech disketách (jedna demo, dvě herní) nejdete obrovské množství poctivě odvedené práce a hromadu dobré zábavy. Jestliže po grafické stránce nelze hře nic vytknout, s hudbou je to stejné; jednotlivé úrovně jsou podbarvovány fantastickou hudbou, která samozřejmě odpovídá danému filmovému žánru. I když se při hře PREMIERE zcela jistě zapotíte, je jednou z těch, které stojí za shlédnutí. Rozhodně nebudete litovat. Tak teď už ale žádné zdržování, kamera, klapka a jedeme.....

ICE

Premiere
Core 1992
grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **2**
Amiga 80%
ST, MS DOS



SPACE CRUSADE -VESMÍRNÁ KŘÍŽOVÁ VÝPRAVA NA OBRANU LIDSTVA

Space Crusade
Gremlin, 1992, strategie
grafika **2**, hudba **3** nápad **3**, zábava **1**

Amiga 65%
ST, MS DOS, C64

Firma HASBRO INTERNATIONAL je u nás známa především svými roboty-transformátory. Transformers společně s GI JOE, HEMANem a všelijakou další havětí zaplavují náš trh jako plastikové hračky. Všechny tyto postavičky již našly svoje dvojníky na monitorech počítačů. Space Marines, neboli kosmická „námořní pěchota", další z projektů Firmy HASBRO již také má svoje počítačové zpracování. Na plastikové postavičky těchto hrdinů si u nás budeme muset ještě chvíli počkat, ale nepochybuji o tom, že se na trhu brzy objeví k radosti všech dětí a počítačových hráčů.

Softwarová firma GREMLIN, která nemá s hračkami nic společného se pustila do zpracování příběhů postav kosmického komanda ve hře s názvem SPACE CRUSADE - kosmická „křížová výprava". O co tady jde? V kosmickém prostoru Impéria se pohybují lodě nepřátelských „forem života". Tyto lodě ohrožují lidskou rasu, a tak není jiná možnost, než tyto bytosti eliminovat. Tento úkol je svěřen týmu kosmických dobrodruhů. Na každou akci se vydává pět bojovníků; velitel-člověk a čtyři vojáci-roboti. Proti přesile nejrůznějších potvor mají vojáci těžké zbraně, bomby, dobrého velitele a dávku válečného štěstí. Nejedná se totiž o žádnou akční hru, ale spíš o strategickou, která připomíná „vesmírné šachy". Paluba každé lodi vetřelců je rozdělena na čtverečky, po kterých se postavičky pohybují. Děj se odehrává v jednotlivých tazích (anglicky turn). V každém tahu je možné jednou pohnout každým vojákem a jednou vystřelit nebo bojovat na blízko, muž proti muži (přesnější řečeno robot proti potvoře). Když jsou všechny pohyby vyčerpány, nezbývá, než předat hru počítači a čekat, jak se situace vyvine. Hru sledujeme shora, tak máme nejlepší přehled o situaci a vidíme i „za roh". Kdo chce, může si přepnout na mód 3D, kde jsou všechny postavičky vidět jako „živé". Pokud jde o souboje, kterých zde není málo, jsou zpracovány skutečně netradičně. Nejsem si zcela jist, jestli dobře nebo špatně. Při každém výstřelu se objeví digitální číselník, kde náhodně naskakují čísla, která značí sílu zásahu. Čím vyšší číslo, tím větší naděje na zničení nepřítele. Osud námořníků je tedy zčásti ve vašich rukou, zčásti v rukou vrtkavé náhody. Atmosféra napětí je však v každém případě zachována, protože se při každém výstřelu třesete o osud svůj i svých vojáků. Při boji zblízka naskočí číslo u obou soupeřů. Tady platí, že kdo má vyšší číslo vyhrál souboj a zničil nepřítele. Mezi jednotlivými TURNy se také objevují nejrůznější hlášení, která oznamují rozličné, většinou špatné zprávy. Může se vám stát, že těsně před cílem mise budou vojáci zničeni automatickým obranným zařízením, že jednomu z robotů dojde munice, že nebudou fungovat žádné zbraně, že se znenadání objeví velice silný vetřelec - SOULSUCKER, který je v boji zblízka téměř nepřemožitelný atd.

Na začátku hry je volba týmu (hry se mohou účastnit až tři hráči najednou). K dispozici jsou červení Blood Angels, žlutí Imperial Fists a modří Ultra Marines. Po výběru skupiny následuje volba zbraní a speciálních přídavných zařízení. Potom stačí už jen vybrat jednu z dvanácti misí a jde se na to. Náplň misí je rozmanitá - od ničení řídícího počítače na palubě nepřátelské lodi přes hledání tajných zbraní, záchrany mozku geniálního vědce až po ničení vajec vetřelců a hledání-ničení obrovského bojového robota s přiléhavým názvem DREADNOUGHT (nepřemožitelný). Při hře více týmů najednou může dojít i k potyčkám mezi jednotkami ovládanými hráči (naplní jedné z misí je dokonce zničit druhý tým), čímž jsou skupiny oslabeny a můžou se tak stát snadnou kořistí pro hromady hladových alienů.

SPACE CRUSADE je hra určená pro všechny milovníky her z kosmu a pro všechny příznivce strategie. Jestli nechcete jen bezhlavě střílet potvory, přijdete si tady na své ve strategické části. A jestli nechcete jen přemýšlet nad strategickými tahy, zahrajte si také, už jen pro výborné 3D zpracování soubojů a přestřelek.

ICE

STEEL EMPIRE - OCELOVÁ ŘÍŠE - VÁLKA ROBOTŮ O PLANETU ORIONU

Steel Empire
Silicon Knights ,1991
grafika **3**, hudba **4**, nápad **3**, zábava **2**

Amiga 55%
ST, MS DOS

Milovníkům strategických her se sci-fi prvky a akčními mezihrami nabízí firma SILICON KNOGHTS další exemplář do jejich sbírek. A co že bude pro ostřílené stratégy a bojovníky náplní dlouhých herních večerů s hrou STEEL EMPIRE?

Píše se rok 2200. Pět mocných říší se snaží zmocnit neutrální, strategicky významné planety v souhvězdí Orionu. Časy konvenčních zbraní jsou dávno pryč. V této válce budou však noví hrdinové - roboti.

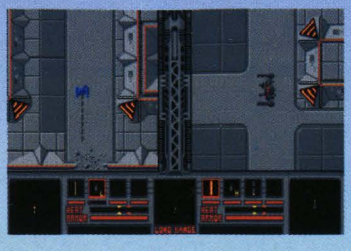
Hry se může účastnit jeden až pět hráčů, což je u počítačové hry poněkud neobvyklé. Na mapě planety, na které je země rozdělená do jednotlivých oblastí. Hráč - generál armády strojů - pohybuje jednotkami robotů a obsazuje okolní území, kde vztyčuje svou vlajku, staví opevnění a buduje továrny, ze kterých se v budoucnu pohrnou noví roboti. Finance na vedení války jsou z počátku nízké, a proto je důležité rozmyslet si, jak velikou továrnu a jaký druh robotů vyrábět. Nabídka robotů je velice rozmanitá - od nejmenšího robůtka se slabým laserovým kanónem až po bojového obra s arzenálem průměrného tanku včetně řízených raket středního doletu. Jednotlivá válečná monstra se liší cenou, výzbrojí, ale také dobou, která je nutná k jejich uvedení do provozu. Hra se totiž odvíjí v jednotlivých sezónách kalendáře okupované planety. V každé sezóně může hráč provést jeden tah s každou jednotkou a robot bude k mání až po uplynutí sezón nutných k jeho výrobě. Malí a levní kyborgové jsou hotovi hned v další sezóně, ale na veliká monstra je nutno čekat až pět kol.

Když hráč získá nová území, přibyde další zdroj peněz - zvýší se částka INCOME, která značí „sezónní" příjem hráče. Platí jednoduché pravidlo: čím více peněz, tím více nových robotů, čím více nových robotů, tím více možností dobývat nová území, čím více nových území, tím více peněz... Aby to nebylo tak jednoduché, na planetu si brousí zuby i ostatní generálové a ti nikomu žádné území bez boje nenechají. Střetnou-li se armády dvou generálů, začíná boj. O výsledku bitvy rozhoduje především druh robotů na obou stranách. Před útokem hráč volí bojovou strategii - podřízení roboti se můžou zaměřit na ničení všeho, co jim přijde do cesty, na nalezení hlavního města a jeho obsazení nebo jen na ničení robotů nepřátelské armády. Hra nabízí možnost účastnit se bitvy prostřednictvím jednoho z robotů a s ním postupovat v akční střílečce. Roboty sledujeme shora, podobně jako např. ve hrách EAGLES NEST, ALIEN BREED, SPECIAL FORCES a dalších. Akční mezihra je však poněkud slabší - obvykle padne několik výstřelů a je po bitvě - kdo měl slabší roboty, má smůlu. Mezihře se lze vyhnout volbou SIM, potom program vypočítá sílu robotů na každé straně a podle toho najde vítěze. Výsledek se skoro nikdy neliší od bitvy, ve které je jedním z bojovníků robot řízený člověkem.

Smyslem hry je pochopitelně obsadit všechna území na planetě a ničit nepřátelské generály. Na začátku vlastní hráč pouze jednu zemi, peníze na jednu továrnu a pár malých robotů. K vítězství je ale potřeba obrovské zázemí plné továren, které budou zaplavovat frontu novými a novými kyborgy. Obsazená území je nutno ubránit proti útokům nepřátel. K tomu slouží opevnění a stálé posádky robotů v hraničních oblastech. K vytouženému cíli vede dlouhá cesta bojů plných hydraulické kapaliny a elektrických zkratů (krev už není v módě). Bez logického přemýšlení se tu také neobejdete. To ale není u strategie nic neobvyklého.

A celkové hodnocení? Po grafické stránce není tato hra nic převratného. Na mapě jsou opravdu jen ty nejnutnější údaje a akčním mezihrám by lepší zpracování rozhodně neuškodilo. O hudbě se tady také nedá mluvit. Ta v úvodním demu je slabá a ve hře samotné není. Za zmínku snad stojí hlas, kterým počítač občas promlouvá, ale celkově jsou zvuky na velice nízké úrovni. Přesto je ale STEEL EMPIRE strategickou hrou, která stojí za povšimnutí. Vždyť koho by nelákalo ovládat armádu ocelových gigantů a mít nějakou tu planetu. Tak do toho.

ICE



PROJECT X - VESMÍRNÁ I PODZEMNÍ STŘÍLEČKA

Nová vesmírná střílečka je mezi námi! Po dlouhé sérii propadáků jako byli CARDIAX, LETHAL XCESS nebo STARUSH se konečně setkáváme s něčím speciálním. TEAM 17 vyslal mezi amigáče pořádnou bombu, PROJECT X se během dvou měsíců (!) dostal do čela tabulky nejprodávanějších her.

Co že je na této střílečce tak vyjímečného? Abych pravdu řekl, skoro všechno. Bezvadná grafika, naprosto plynulý pohyb pozadí, perfektní hudba i zvuky. Hromadný nákup hry byl jistě podnícen i dlouhým obdobím, kdy se na hru netrpělivě čekalo. Ti pařani, kteří od TEAMU 17 hráli i hru ALIEN BREED si možná vzpomenou, že již v jejím úvodu byla na PROJECT X pořádná reklama. Anglický časopis Amiga Power vyslal do světa hratelné demo, které již naznačilo, že rozhodně je na co se těšit.

Cílem vaší kosmické mise je proletět zónou meteoritů k planetě **Ryxx** a přes mnoho obranných systémů se probojovat až do nervového centra základny vašich nepřátel.

Na grafice si autoři dali doopravdy záležet, neustále narážíte na nové, detailně prokreslené prvky. Každá zóna má svoji specifickou atmosféru, např. v level č.3 prolétáte tektonicky nestabilním podzemním úsekem. Ze země tryskají gejzíry lávy a vylétají ohniví ptáci, ze stropu padají krápníky a balvany. Celá scenérie je provázena realistickými zvuky, které jsou obzvlášť výrazné v zóně čtvrté, kde vaše raketa musí proletět zpola zatopenými jeskyněmi. Nacházíte-li se pod vodou, jsou všechny zvuky částečně zastřené, takže simulují průlet pod hladinou. Jakmile vyletíte z vody ven, vše opět slyšíte realisticky. Výsledkem střídavého vlétávání a vylétávání z vody spolu s nepřetržitou palbou je působivá směsice zvuků, která vás spolu s jemnou grafikou zcela přenese do světa počítačového boje. Animace vašich nepřátel je bezchybná, všechno je rychlé (někdy až příliš) a plynulé. Je až nepříjemné, jak malý dotek stačí ke krachu lodi. Mezi pokročilejšími úrovněmi prolétáváte rychlostní bonus-zónou ve stylu TURRICANA II, která vás namísto odpočinku naprosto vynervuje a tak zároveň i připraví na další část hry.

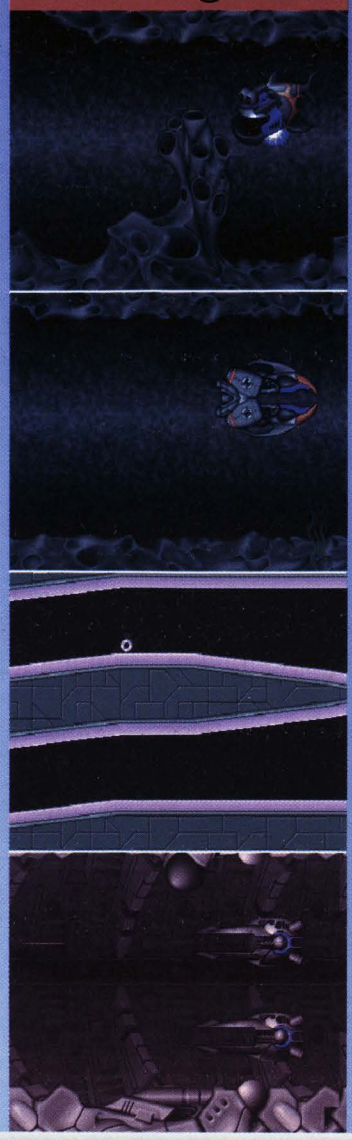
Na začátku hry si můžete vybrat ze třech korábů, přičemž každý z nich má své klady i vady. Mohutná loď, která je schopna nést nejsilnější zbraně, je v boji trochu pomalejší a naopak svižná loď mnoho zbraní neunese. Lepší zbraně můžete získávat v průběhu hry. Jak je již zvykem, silnější nepřátelé a kompletní letky často zanechávají svou energii na místě své smrti, takže ji můžete absorbovat. Ukazatel této energie se nachází v dolní části obrazovky. S jeho pomocí si můžete volit zbraně, které jsou pro danou úroveň nejvíce vhodné. Zde má program jeden háček - nová zbraň se neaktivuje pouze tlačítkem Space, ale i jistým pohybem joysticku. Výsledkem tohoto „vylepšení" je, že si někdy nevědomky navolíte slabší zbraně a to se vám samozřejmě může stát osudným. Jistým usnadněním je možnost spustit hru od druhé nebo od třetí zóny, pokud jste se tam již alespoň jednou dostali (program si to dokáže posoudit i podle vašeho score, které si můžete uložit na disketu).

V některých anglických časopisech označili tuto hru za naprosto nehratelnou díky její složitosti. Podle mého názoru hra sice složitá je, avšak není nemožné ji proletět. Po několika dnech usilovného létání se mi podařilo PROJECT X bez tréningu dohrát (viz obrázky) a s potěšením musím říci, že se kvalita hry ve vyšších úrovních neustále zvyšuje. Proletět musíte celkem šest stáží, přičemž jejich obtížnost zůstává stále stejná, mně samotnému připadly některé vyšší zóny dokonce jednodušší, nežli úroveň první. Co se záporných stránek týče, jistě by se daly nějaké najít. Ve hře se vám vskutku mnohokráte stane, že vás zabije něco, co jste ani nedokázali postřehnout a finální potvory ve dvou závěrečných zónách jsou doopravdy tuhé. Nepříjemným prvkem hry je částečná ztráta zbraní po zničení jednoho korábu, která ve většině případů znamená skoro jistou smrt. Při nahrávání hry i při přechodech mezi jednotlivými úrovněmi si trochu počkáte, ale vzhledem k složitosti programu se toto nedopatření dá tolerovat.

Nicméně vám hru vřele doporučuji a pokud se vám alespoň trochu líbí vesmírné střílečky tak budete nadšeni tím, co vaše Amiga všechno dovede. Na TEAMU 17 (ALIEN BREED, FULL CONTACT) se mi líbí, že se jeho programátoři snaží dotáhnout své hry až na okraj možností Amigy. Kdyby byly všechny hry na Amigu tak propracované jako PROJECT X, možná bychom se nemuseli za naše hry před PCčkáři stydět (viz např. EPIC od OCEANU, to je tedy ostuda!).

ANDREW

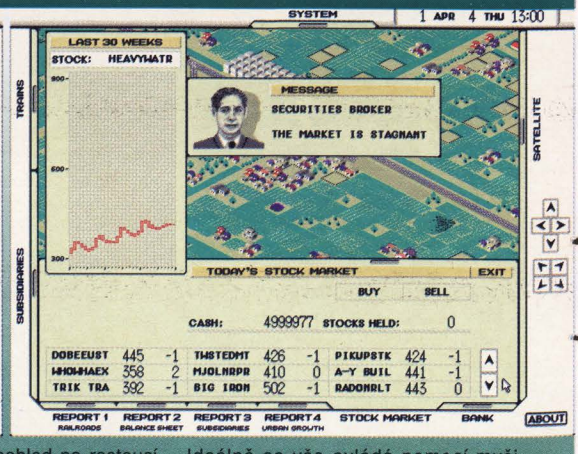
Project X
Team 17, 1992
grafika **1**, hudba **1**, nápad **2**, zábava **2**
Amiga 80%



ATRAIN - POSTAVTE SI MĚSTO NEBO CELOU ŘÍŠI

Po řadě tak oblíbených her jako byly a jsou SIMCITY, SIMEARTH ČI SIMANT přichází MAXIS se svojí další, zatím snad nejlépe zpracovanou simulací.

Staňte se majitelem železniční společnosti, vládcem nad podobou města, stavte železnice, obchodujte s budovami. Hlavně přilákat dostatek zákazníků! Jste přece hlavním manažerem a šéfem všeho, co se ve firmě šustne! Jaký hotel se vám zamlouvá? Hranatá stavba budoucnosti či spíše decentní styl? Především si ovšem dopravte dostatek materiálu na vyhlédnuté místo u jezírka. Ale ouha! snad nechcete stavět na cizím pozemku? Pár šupů vesničanům a je to OK. K hotýlku se jistě hodí i golfové hřiště, či umělá sjezdovka - žádný problém, jen mít dost peněz. Každý není milionář jako vy - nějaké „paneláky" pro obyvatele města nejsou na škodu, nezapomeňte na kanceláře k pronajmutí obchodníkům. Došly Vám finance?, banka Vám jistě ráda zapůjčí pár drobných, ovšem bankéři si rádi přispí, takže před devátou hodinou budete marně bušit na dveře (pozor - myši jsou jemná zařízení a nesnesou hrubé zacházení!)...

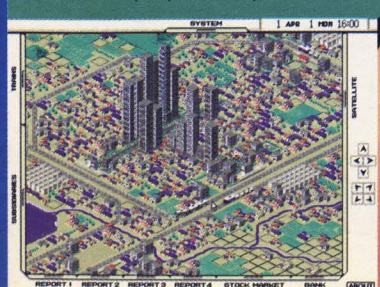


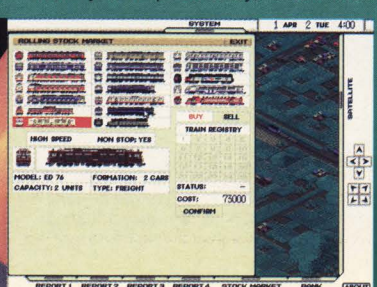
Ani zdaleka jsem nepopsal všechny herní možnosti této povedené věci. Skvělý dojem z této „dvaadevadesátky" umocňuje ještě výborná grafika, která skýtá zajímavý 3-D pohled na rostoucí městečko s množstvím detailně prokreslených staveb.

Vzhled krajiny se mění současně s ročním obdobím, střídá se i den a noc. Vyjímečně se MAXIS věnoval i hudbě, která jemně podbarvuje celou hru. Ideálně se vše ovládá pomocí myši, ovládání klávesnicí není zrovna příjemné (V tom případě nezapomeňte mít vypnutý Num-Lock).

Závěrem přejeme pánům od MAXISu mnoho podobně kvalitních nápadů a Vám málo zpožděných vlaků!

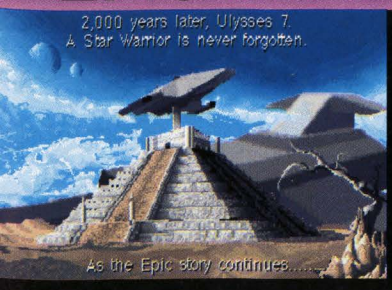
Petr „Freedom" Svoboda





Atrain
Maxis 1992
grafika (VGA)**1**, hudba (SB) **2**, nápad **2**, zábava **1**
min. EGA (640x350), VGA (640x480), Hercules, 10 MB HD, **dop.** 1MB RAM, Sound Blaster, Adlib, Roland, Speaker, myš
MS DOS 80%
Amiga, ST

EPIC - HVĚZDNÉ VÁLKY ANEB BOJ ZA ZÁCHRANU LIDSTVA

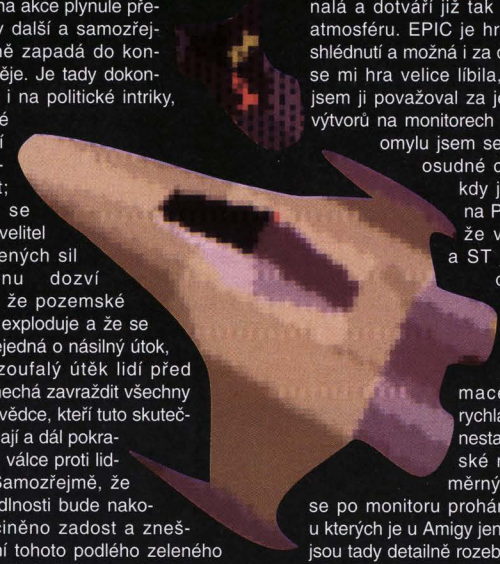


Každý z nás si jistě rád zavzpomíná na **Spielbergovy „Hvězdné války“**. Tady se po hvězdné obloze prohánějí bojové lodě pirátů a plavidla Impéria, které spolu svádějí těžké boje. Souboje v kosmickém prostoru jsou vděčným tématem nejen pro mnoho filmů, z nichž jsou Hvězdné války asi tím nejznámějším, ale také pro pěknou řádku počítačových her. Z těch nejslavnějších

uveďme alespoň hru ELITE, která byla na svou dobu (psal se rok 1985) něčím naprosto výjmečným. Od hrdinských dob kosmického obchodníka z ELITE uplynula už dlouhá doba. Reálného času asi 7 let, ale kolik století přešlo ve vesmíru, do kterého je zasazen děj další počítačové hry, to ví jen málokdo. V každém případě je nová hra firmy OCEAN s krátkým názvem - EPIC, horkým kandidátem na místo další

softwarové legendy.

Slunce zářící na domovskou planetu lidstva zmíralo. V několika dalších dnech se mělo změnit v supernovu a pohřbít celou civilizaci (mimochodem, naše Slunce takový konec čeká za necelých 7 miliard let, takže pozor !). Pro lidstvo nebylo jiné východisko než započít gigantickou evakuaci celé populace a s obrovskou flotilou se vydat na zoufalou cestu přes vesmír až k vzdálené planetě ULYSSEES 7, která měla být lidmi kolonizována. Nejkratší cesta, která vedla samým středem říše **Rexxon**, znamenala porušení neutrální zóny a neodvratné vypuknutí války. Všechny naděje lidstva spočívaly na válečné flotile, která doprovázela konvoj evakuačních lodí a hlavně na prototypu nového bojového stroje. **„Zlatý stíhač“** byl tou zbraní, která měla odrazit přesilu nepřátelských lodí a dovést bitvu o osud lidstva do vítězného konce. O tom, zda se podaří lidstvo zachránit nebo ne, se rozhodne u monitorů vašich počítačů při hraní hry s krátkým názvem - EPIC. Firma OCEAN je neúnavným dodavatelem počítačové zábavy na softwarový trh. Na další z výtvorů této firmy se již dlouho netrpělivě čekalo a nutno přiznat, že výsledek zcela splnil všechny představy, které byly vyvolány reklamní kampaní v západních počítačových časopisech. EPIC je totiž hrou, která „chytne“ hned od samého počátku, „vtáhne“ nebohého hráče do děje a jen tak ho „nepustí“, dokud se mu nepodaří hru dohrát nebo alespoň postoupit o krůček dál. Vždyť kdo by nechtěl být tím biblickým spasitelem lidstva, i když v poněkud jiné formě než byl ten předchozí. Hra je produktem týmu DIGITAL IMAGE DESIGN, který se již úspěšně zapsal do podvědomí počítačových hráčů výbornou vektorovou simulací - ROBOCOP 3. EPIC je ale mnohem propracovanější a rozsáhlejší. Jedná se o čistou simulaci onoho **„Zlatého stíhače“**, který chrání flotilu prchajícího lidstva. Z paluby bojového křižníku **„Battleaxe“** (v překladu Válečná sekyra) startuje EPIC do kosmického prostoru a nad povrch planet patřících do říše Rexxon, aby zajistil bezpečnost Flotily. Úkoly misí jsou rozličné; zničit radarovou stanici na povrchu planety a znemožnit tak zjištění pozice Flotily, zneškodnit obrovské dělo na sopečnou energii nebo odrazit přímo ve vesmíru útok nepřátelských letek na vlastní kosmické lodě. EPIC má k dispozici řadu velice silných zbraní a je téměř nepřemožitelný. Přesila nepřátel je ale obrovská, a tak není o explodující stroje protivníků nouze. Děj hry je velice dynamický, jedna akce plynule přechází v další a samozřejmě plně zapadá do kontextu děje. Je tady dokonce čas i na politické intriky, které zvyšují dramatičnost; když se vrchní velitel ozbrojených sil Rexxonu dozví o tom, že pozemské slunce exploduje a že se tedy nejedná o násilný útok, ale o zoufalý útěk lidí před smrtí, nechá zavraždit všechny vlastní vědce, kteří tuto skutečnost znají a dál pokračuje ve válce proti lidstvu. Samozřejmě, že spravedlnosti bude nakonec učiněno zadost a zneškodnění tohoto podlého zeleného tvora (všichni obyvatelé Rexxonu jsou zelení a odporní) je úkolem poslední mise. Po splnění všech úkolů Flotila dorazí na místo určení, kolonizuje planetu ULYSSEES 7, a vystaví slavný památník nezapomenutelnému bojovníkovi ve „Zlatém stíhači“. Grafické provedení je nad úrovní průměru. Vektorová grafika a animace je rychlá a poměrně plynulá. Horší je to s pohybem více objektů najednou, ale

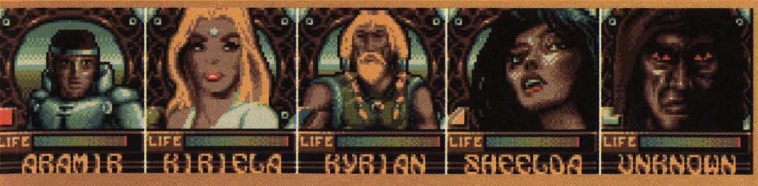


mírné zpomalení ani tolik nevadí. Hudba **Davida Whittakera** odpovídá nadprůměrnému charakteru hry. Scénická hudba, která podbarvuje jednotlivé animované scény, při kterých sledujeme řadu majestátně proplouvajících kosmických lodí nebo startující EPIC je naprosto dokonalá a dotváří již tak téměř „filmovou“ atmosféru. EPIC je hrou, která stojí za shlédnutí a možná i za dohrání. Na Amize se mi hra velice líbila, a nějakou chvíli jsem ji považoval za jeden z nejlepších výtvorů na monitorech počítačů. V tomto omylu jsem setrval až do jedné osudné chvíle. Do chvíle, kdy jsem EPIC uviděl na PC. Pochopil jsem, že verze pro Amigy a ST jsou jen slabým odvarem skutečného veledíla, kterým EPIC na PC bezpochyby je. Vektorová animace je tady tak rychlá, že člověk skoro nestačí sledovat obrovské množství trojrozměrných objektů, které se po monitoru prohánějí. Popisy misí, u kterých je u Amigy jen odkaz na manuál jsou tady detailně rozebrány a vysvětleny. Také statických obrázků a animací je tady mnohem více a jsou mnohem bohatší. Hrát EPIC na PC je zážitkem, ze kterého se každý Amigista nebo ST-čkář bude ještě dlouho vzpamatovávat. Já už mám ten šok za sebou, a tak netrpělivě očekávám další vektorovou simulaci firmy OCEAN, která na sebe, jak doufám, nenechá dlouho čekat.

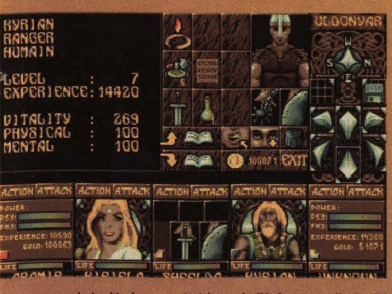
ICE

Epic
Ocean, 1992
grafika **1**, hudba **1**, nápad **3**, zábava **2**
Amiga 69%
ST,MS DOS

ISHAR - THE LEGEND OF FORTRESS - LEGENDA STAROBYLÉ PEVNOSTI



Jak to již bývá u francouzské firmy SILMARILS zvykem, přináší nám opět kvalitní zábavu (připomenu alespoň hry METAL MUTANT a STORM MASTER). Tentokrát je to nový dungeon



- originální, rozsáhlý a složitý, prostě další kopa práce pro milovníky **Role-playing-adventure**. Jeho zpracování i ovládání je trochu nezvyklé. Na počátku hry narazíte na problémy typu: jak je vůbec možné vypít nápoj z láhve? Jak zacházet se svými lidmi, aby mezi nimi nevznikla nenávist, atd. Hra ISHAR se z velké části odehrává v otevřeném prostranství, avšak i milovníci standartních dungeonů si přijdou na své - časem se dostanete do měst i do rozsáhlých podzemních sklepení. Podobné hry již byly vytvořeny dříve, například FATE GATES OF DAWN nebo ABANDONED PLACES, avšak ISHAR je z nich graficky a zvukově nejlépe propracovaný a vytváří dokonalou iluzi přírodního prostředí, ve kterém se pohybujete.

Prvním a nejdůležitějším členem vaší party je **rytíř Aramir**, jehož úkolem je najít pevnost **Ishar** schovanou kdesi na obrovském území pohádkové země. Na své pouti narazí na rozlehlá jezera, řeky, mosty, vesnice i města. Potká spoustu dobrých i špatných lidí, které si může najímat, aby ho doprovázeli nebezpečným světem. Upozorňuji hráče, kteří jsou zvyklí na jednu standartní sestavu lidí, že v průběhu hry budou muset některé (i dva najednou) členy své party navždy opustit kvůli důležitějším osobám. Například kouzelný meč v zemi **Baldaron** může vyprostit ze skály pouze černý rytíř, kterého potkáte kdesi v pustině dávno potom, kdy svou partu máte již kompletní. Nečekané problémy nastanou v případě, že se někteří vaši lidé zamilují, oslepnou, atd. Celkově bych ISHAR doporučoval spíše otrlejším hráčům, jelikož je to hra poměrně složitá. Já sám jsem pouze povrch (!) pohádkové země mapoval skoro dva týdny a kromě zmačkaných papírů mi mapa zabrala osm stránek A4. Hra skrývá některé vyloženě tuhé problémy, jako třeba nalézt neviditelného baziliška v hustém lese o rozloze 45 x 30 dungeonových čtverečků. Bazilišku musíte rychle zabít, nežli vám zmizí mezi stromy a na místě jeho smrti sebrat z trávy pět malých prstýnků, které jsou velice špatně viditelné a snadno se přehlédnou.

Jednoznačně pochválit musím téměř realistickou grafiku a zvuky. Získáte dokonalou iluzi, že stojíte v březovém hájku v pohádkové zemi, všude zpívají ptáci, vane slabý větřík a na východ od vás šumí moře. Autoři si dali práci také s interiéry budov. V hospodách slyšíte šum mnoha hlasů a pokud uvnitř nocujete nebo jíte, vaše počínání je provázeno extra obrázky. Pokud si vybojujete nějaké peníze, můžete nakupovat nejen zbraně, brnění a léčivé nápoje, ale i nová kouzla.

Trochu nedokonalé jsou některé momenty podzemních bludišť. I zkušeného pařana může zmást třeba fakt, že padací dveře v těchto dungeonech nezabírají tloušťku jedné obvyklé zdi, ale jsou tenké - bez třetího rozměru. Nepříjemé je také to, že je ve hře poměrně malá možnost hojení po boji. Pokud se pohybujete v hlubokém lese nebo ve vysokém rákosí, ztrácí hra svou svižnost a prodlení při pohybu mezi místnostmi se zvyšuje. Běžného hráče znechutí neustálé dotazy na manuál, které vás provází celou hrou. Většina důležitých kouzel je také uvedena na konci manuálu a je neustále třeba se do něj dívat a něco si pročítat. Nicméně ISHAR je dobrá **adventura v hlavní roli**, která vás vtáhne do děje a překvapí svou rozsáhlostí. **ANDREW**

Ishar
Silmarils, 1992
grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**
Amiga 80%
ST, MS DOS

STORM MASTER - STAŇTE SE PÁNY BOUŘE V TOMTO FANTASY - STRATEGY - SIMULÁTORU

Zasedání Koncilu Sedmi v nejvyšší věži hlavního města.

... a byla slavná svatba. Ale to až po poražení nepřítele a sjednocení obou ostrovů.

STORM MASTER je **Pán Bouře**. Stej-nejmenná hra francouzské firmy SILMARILS sice nepatří k horkým novinkám, ale rozhodně je jednou z těch, kterých stojí za to si povšimnout. STORM MASTER je určen pro všechny milovníky strategických her, fantasy příběhů, pohádek a letových simulátorů (!). Ano, na jedné disketě jsou skutečně zastoupeny všechny tyto kategorie her. A nejen to. STORM MASTER skýtá ještě řadu dalších příjemných překvapení.

A tohle je Leonardo, slavný konstruktér. Dokážete navrhovat lodě tak, jak to dokázal on?

Ale začněme od začátku. Vzkvétající ostrovní říše **Eolia** byla napadena sousední zemí. Oba znepřátelené ostrovy dělí pouze úzký pruh moře. Válka je nevyhnutelná. Desítky mladých mužů opouští domovy, aby položili své životy na obranu země. Jejich životy však nebudou obětovány nadarmo. V čele říše stojí demokraticky zvolená vláda (**Council of Seven neboli Rada Sedmi**) v čele s moudrým premiérem (tento úřad se zde nazývá **Grand Magister**, **Nejvyšší Úředník**). Zasedání Koncilu (viz obr.), sice příliš nepřipomínají schůze vlád současných, ale jejich funkce je stejná - moudře a spravedlivě řídit zemi a dovést všechny spory do vítězného konce. S vaší pomocí se to Radě Sedmi nepochybně podaří.

Už samotný začátek hry, volba obtížnosti nenechá nikoho na pochybách o dobře odvedené práci programátorů; úroveň hry volíte listováním v knize, ve které je popsána historie země. Při postupném obracení stránek procházíte dějinami říše (začínají v roce 7272 a končí 7782), která od doby svého vzniku - **Zlatého Věku** prošla časem **Úpadku**, byla zachvácena **Velkou válkou**, následným **Hladomorem** a poslední kapitolu v knize a zároveň nejtěžší úroveň hry tvoří kapitola **Konec Světa** (**The End of the World**), která vyžaduje skutečně silného **Nejvyššího Úředníka**. Po volbě úrovně se ocitnete přímo uprostřed zasedání Koncilu. Je čas vládnout...

Na tomto místě je asi potřeba se pozastavit nad dobou, v níž se podle pozemského měřítka STORM MASTER odehrává. Podle jedné postavy, **Leonarda**, by se dalo usuzovat na 15.století (pro

Doupě Inkvizitora. Postava s mečem je nájemný vrah.

puntičkáře: Leonardo Da Vinci žil v letech 1452 - 1519). V této hře totiž ožívají představy tohoto geniálního malíře, a tak se nad zemí **Eolia** prohánějí fantastické vzdušné koráby - lodě s plachtami, balóny a vrtulemi - přesně takové, jaké si **Leonardo** představoval. Prozatím se spokojíme s tím, že prostředí hry odpovídá pozemskému středověku.

Vláda země Eolia zasedá v této sestavě (zleva): **Velitel armády, Inkvizitor, Leonardo, Šašek, Finančník, Mistr Mlynář a Duchovní hodnostář** (tady končí veškerá podobnost s pozemskými vládami). Zasedání Koncilu se účastní ještě **zapisovatel** (to pro případ SAVE/LOAD) a **poradce**.

Zatímco **Mistr Mlynář** staví mlýny, pečuje o úrodu na polích, zakládá farmy pro chov dobytka, **Finančník** se pohybuje po burze, kde prodává a nakupuje zboží. Za výhodně prodané obilí lze nakoupit materiál pro stavbu vzdušných korábů. **Leonardo**, geniální konstruktér se věnuje vymýšlení bojových vzdušných plavidel, která potom staví z materiálu nakoupeného na burze. Aby mohly vzdušné koráby létat, je potřeba zajistit posádku. O to se stará **Velitel armády**. Verbování branců je jedním z jeho úkolů. Když jsou létající stroje hotové, stačí jen vybudovat letiště, zvolit částku pro financování letu a vyplout na oblohu. Cílem cesty je sousední ostrov a kořist v podobě vyloupených měst. **Šašek** bdí nad zábavou ve městech země **Eolia** a **Duchovní** se stará o větry, které vanou v zemi. Na náboženských obřadech lze vykouzlit vítr, který je mocným sluhou; pomocí lehkého větru může Duchovní zvýšit produkci větrných mlýnů, ale účinky ničivé bouře vyslané na sousední ostrov už pro nepřítele tak užitečné nejsou. Posledním členem vlády je **Inkvizitor**. Je skryt ve stínu a jeho povolání tomu odpovídá. Kromě špionáže v nepřátelské i vlastní zemi je v jeho pravomoci i vražda jednoho z členů Koncilu nepřátelské země.

Kromě této strategické části hry je zde i akční mezihra v podobě letového simulátoru. Když se podaří postavit vzdušné plavidlo, úspěšně jej otestovat, naložit posádkou a vzlétnout na loupežnou výpravu do sousední země, určitě se setká s nepřátelskými stroji. Nastává pravý vzdušný boj. Na palubě každého ze strojů jsou dvě harpuny, které střílí obrovské šípy a jeden katapult. Teď závisí jen na vaší zručnosti. Když se podaří úspěšně sestřelit všechny ty vzducholodě s vesly, okřídlené plachetnice, šlapací vznášedla, miny zavěšené na balónech atd., můžete s klidem vyloupit nebo bombardovat nejbližší město. K tomu, abyste zničili celou nepřátelskou vzdušnou armádu budete potřebovat opravdu hodně strojů. Ale ty získáte jen správnou strategií při obchodování.

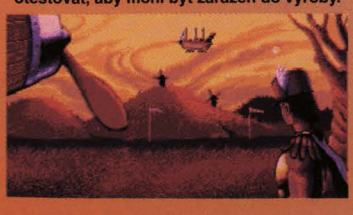
Co říci závěrem? STORM MASTER je hra zcela originální. Řada nápadů zde použitých je zárukou skutečně dobré zábavy. Díky rozmanitosti činností, které jsou zde prováděny pomocí jednotlivých ministrů, se hra tak rychle „neomrzí", jako je to u řady jiných strategických her. Samozřejmě jsou tu i zápory. Nejvíce mi asi vadí, že všechny létající koráby (je možnost si vybrat se čtyř druhů) mají stejný vzhled při vzdušných 3D bojích a stejné vlastnosti. Celkově je ale nutno přiznat, že se SILMARILS podařil skutečně mistrovský kousek, který rozhodně zaujme vaši pozornost. Tak do toho, Koncil už čeká na svého vládce. **ICE**

Storm Master
Silmarils,1991
grafika 2, hudba 2, nápad1, zábava 1
Amiga 85%
ST, MS DOS

Duchovní chodí po zemi, tu a tam se postará o zvýšení úrodosti půdy pošle větry na tu či onu stranu nebo se vydá do chrámu..

Na burze se dá nakupovat a prodávat zboží, vybírat daně od měst nabo uzavírat smlouvy se sousedními zeměmi.

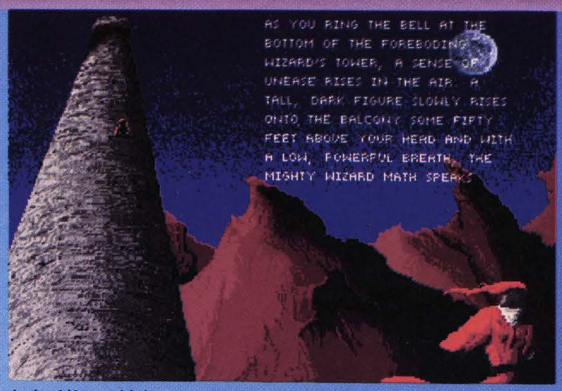
Je-li vzdušný koráb navržen, stačí jej už jen otestovat, aby mohl být zařazen do výroby.



Vzdušné 3D souboje jsou velice realistické...

... a obtížné.

MOONSTONE - KRVAVÁ CESTA ZA MĚSÍČNÍM KAMENEM



MOONSTONE je měsíční kámen. Děj stejnojmenné hry firmy MINDSCAPE nás zavede do doby dávno minulé. Do doby, kdy **sekta Druidů**, mocných kouzelníků, vyslala své nejlepší rytíře, aby splnili náročný úkol. **Měsíční kámen** je ukryt v **Údolí bohů** a cesta k němu je dlouhá a trnitá - vede přes daleké země a hory mrtvých nepřátel. Rytíř, který by chtěl měsíční kámen najít a vrátit jej do Stonehenge, posvátného místa Druidů, se ale nesmí žádné překážky zaleknout. Na konci cesty totiž čeká sladká odměna, dávný sen lidstva - nesmrtelnost. A tu si přece žádný počítačový hráč nenechá ujít!

Je třeba říci, že cesta za kamenem měsíce na domácích počítačích není pro hráče se slabými nervy a odporem ke krvi. Již po několika minutách hry je jasné, že zde půjde o mimořádně morbidní a krvavou podívanou. Když se ale hráči podaří překonat vrozený odpor k násilí a bude hrát dále, vyklube se z na první pohled bezduché akční „šermovačky" výborně propracovaná dobrodružná pohádka.

Kromě krvavých bojů přijdou na řadu i prvky adventure. Hrdina má několik důležitých vlastností - síla, obratnost, zkušenost, zásahové body. S nalezením různých předmětů se tyto vlastnosti pochopitelně mění - stačí obléknout brnění nebo ochranný prsten a ihned narostou zásahové body. Tělesné vlastnosti zase dokážou vylepšit mocní kouzelníci. Zkušenosti však získáte pouze v boji...

Svět v MOONSTONE je rozdělen do čtyř zemí. V každé ze zemí, které se liší povrchem (les, pole, skály, bažiny), je ukryt jeden z klíčů od Údolí bohů. Klíče spolu s jinými užitečnými předměty jsou ale roztroušeny v tmavých zákoutích každé země a jsou střeženy sebrankou odpudivých monster. Na stereotypní nepřátele si tady rozhodně nemůže nikdo stěžovat - v doupatech žijí bahenní obludy, jednorozí lvi, obři, krysí muži a záplava bojovníků se sekyrami, kladivy a halapartnami. Aby bylo doupě vyčištěno, a aby se rytíř mohl přehrabovat v ukrytém pokladu, musí se nejprve vypořádat s místními obyvateli. Po několika okamžicích boje je již země potřísněna krví, ozývají se smrtelné skřeky umírajících nepřátel a na konci boje, který je někdy velice obtížný, je celé bojiště pokryto těly mrtvých oblud... Příšery v doupatech však nejsou jedinými nepřáteli. Na cestu se totiž vydávají hned čtyři rytíři najednou. Jsou ovládáni počítačem nebo dalšími hráči. Do Údolí bohů však může vstoupit jen jeden z nich - majitel všech čtyř klíčů, a tak při setkání dvou rytířů není čas na dlouhé řeči a začíná ten pravý rytířský souboj. Sláva vítězům, poraženému může vítěz utnout hlavu (rytířské gesto) a oloupit jej o jeden z jeho předmětů. V žádné opravdové pohádce o rytířích nesmí samozřejmě chybět drak. Ten se také po několika dnech (počítačových, ne skutečných) objeví a jako tmavý stín přelétá nad celou zemí. Tenhle drak ale není příliš přátelský a když se snese na zem, spálí všechno, včetně ubohých rytířů. Vítěz nad drakem, pokud ovšem není uškvařen jeho dechem, si odnese hromadu pokladů, které drak uloupil svým obětem.

Náplní hry však není jen bezduché zabíjení oblud, rytířů a draků. V zemi Měsíčního kamene nejsou totiž jen doupata monster hlídajících poklady. Jsou tu dvě města kde použijete těžce „vydělané" peníze. V krčmě si můžete zahrát kostky, u mastičkáře vyléčit zranění, v obchodě koupit lepší meč, brnění, kouzelné svitky a talismany. Ve městě **Waterdeep** sídlí tajemný kouzelník **Mythral the Mystic**. Ten za drobnou úplatu odhalí kosmos, který rytíře odmění vylepšením jeho vlastností. Můžete také navštívit věž kouzelníka jménem **Math**. Při první návštěvě vás štědře odmění, ale budete-li rušit jeho klid podruhé, promění statečného rytíře v bezbrannou žabičku. Dalším tajemným místem je **Stonehenge**. Tady probíhají **rituály Druidů**. Rytíř, který přinese ten pravý kouzelný předmět, bude odměněn životem navíc.

Po návštěvě Údolí bohů a boji se strážcem kamenu (je to vlastně strážkyně) je Stonehenge také místem posledního rituálu, kde bude rytíř přijat mezi bohy. Jakým způsobem dojde ke „zbožštění", to musí poznat každý hráč sám. Tak tedy nezbyde než obléknout brnění, uchopit pevně meč a joystick a vydat se na cestu za Měsíčním kamenem.

The Gods await their new champion...

ICE

Moonstone
Mindscape, 1991
grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**
Amiga 85%
ST, MS DOS

PACIFIC ISLANDS - OSTROVY TICHÉHO OCEÁNU - TANKOVÁ VÁLKA

Svítá. Nad rozkvetlou loukou se prohání divoké husy. Začíná krásný slunný den plný radosti a vůně. Náhle je idyla porušena. Rachot ocelových pásů předznamenává příchod válečného stroje - šedé monstrum se přiřítí na sluncem prohřátou louku. Květiny zmizely pod pásy tanku, husy odlétly. Mír byl porušen. Přišel čas pro Team Yankee.

Před dvěma lety přišla firma EMPIRE s originálním nápadem na zpracování válečné hry. Hráč měl k dispozici čtyři skupiny tanků, kterými bylo možno pohybovat nezávisle na sobě. TEAM YANKEE, tak se totiž tato četa jmenovala, měl před sebou pět misí, ve kterých se utkal s tuhým nepřítelem - Sovětskými tanky v průběhu regionálního konfliktu v ne příliš vzdálené době. Úspěch této hry zajistil i její pokračování, které bylo netrpělivě očekáváno a přišlo na trh o dva roky později. PACIFIC ISLANDS je nejen pokračováním úspěšného TEAM YANKEE. Je to podle mého nejlépe propracovaný simulátor tankových bitev.

...na výběru strojů a munice nesmírně záleží

...můžete ovládat i všechny jednotky současně

...zničení radarové stanice bylo jedním z cílů mise.

...tohle je mapa celého ostrova (ostrov č.3). Tady můžete zvolit místo konání další bitvy

...detailní popis akce a cílů předchází každému souboji

Před započetím bojových akcí je tady k dispozici tréninkový scénář, ve kterém se naučíte svoje tanky ovládat a proniknete do základů válečné strategie. Než započnete s vlastní hrou, věnujte trochu času i tréninku, bude se vám v následujících bitvách určitě hodit.

Ale od začátku. Na rozdíl od TEAM YANKEE se hráč zapojí do děje už při výběru vozidel. Na začátku hry je nutné rozdělit svoje omezené finance na vedení válečného konfliktu do bojových vozidel. V každé ze čtyřech nezávislých skupin je místo pro čtyři vozidla. Je na vás, jestli zvolíte silně obrněné tanky nebo slabší opancéřovaná vozidla, která ale mají v arzenálu dalekonosné rakety. Po výběru vozidel se rozhodněte pro munici. Jsou k dispozici dva druhy tříštivých granátů pro tanky, rakety a kouřové granáty. Když jsou tanky po zuby (vlastně po pásy) ozbrojeny, je čas vyrazit do prvního boje.

Objeví se mapa celého území, které je nutno převzít pod kontrolu a rozkaz kde jsou popsány cíle mise. Můžete se ještě podrobně podívat na jednotlivá klíčová místa na mapě a zajistit dělostřeleckou přípravu. Je možné načasovat zásah spojeneckého dělostřelectva a pojistit si tak úspěch akce.

Když jsou všechny přípravy dokončeny, ocitne se TEAM PACIFIC přímo na území určeném k dobytí. Hra nabízí dva zásadní pohledy na akci. Můžete zvolit ovládání všch čtyř jednotek najednou; obrazovka se rozdělí na čtyři části a každá část představuje pohled jedné jednotky. Tento pohled je velice účinný například při obléhání nepřátelských vojsk nebo dobývání vesnice z několika stran, ale pro precizní manévry je téměř nepoužitelný. V případě, že chcete mít dokonalý přehled o situaci jedné ze skupin, přepněte pohled právě na ni. Budeme se nyní věnovat popisu bojové obrazovky právě pro jednu skupinu. Každá jednotka nabízí tři pohledy na akci. Můžete sledovat stav všech vozidel ve skupině, jejich poškození a zásoby munice. Když je poškození vozidel kritické, je vhodné jednotku stáhnout z boje. Další pohled je na mapu, kde volíte cíl cesty, rychlost pohybu a bojovou formaci vozidel. Na mapě je možné sledovat i pohyb nepřátelských vojsk. Hlavním a nejdůležitějším pohledem je samozřejmě pohled na vlastní akci očima jednoho z tanků dané skupiny. V reálné 3D simulaci sledujeme okolí prostým okem, nebo za pomoci dalekohledu. Na krajinu se díváme buď ve viditelném světle nebo použijeme infračervený pohled citlivý na teplo. Volíme druh střel pro boj. Upravíme zaměřovač tak, aby reagoval na každé zjištění nepřátelského tanku. Můžeme také vypouštět kouřovou clonu; v ní se skryjeme před zraky dotěrných nepřátel, ale také umožníme ostatním jednotkám aby rozeznaly vlastní tanky od nepřátelských. A konečně - střílíme a decimujeme nepřátelské tanky, budovy, helikoptéry, radarové zařízení, spojovací vozidla...

Na rozdíl od TEAM YANKEE, kde bylo k dispozici pouze pět misí, je tady akcí mnohem více a jejich náplň je skutečně rozmanitá. Od útoku na letiště a ničení helikoptér přes zabrání skladiště pohonných hmot a jeho zničení, nalezení a zničení radarových stanic, zničení nepřátelských jednotek na území rozsáhlého lesního porostu, obrany strategicky důležitého mostu až po akce obranné, kdy je potřeba zachránit četu, která se vylodila na nesprávném místě ostrova nebo ubránit vesnici před útokem agresivních Korejských jednotek a množství dalších misí. Děj hry se odvíjí na smyšlených ostrovech v Pacifiku. Na každém ostrově je připraveno 5-6 velice obtížných úkolů. Zatímco k dokončení TEAM YANKEE stačilo jedno odpoledne, o PACIFIC ISLANDS se toto rozhodně říci nedá. Ačkoli se pokládám za ostřílaného bojovníka, po týdnu tuhých bojů se mi podařilo postoupit pouze na třetí ostrov...

Několik slov k prostředí, ve kterém bitvy probíhají. Na všech prostorech je značná část pokryta džunglí. Džungle poslouží jako dokonalá ochrana před zraky nepřátel a umožní zaskočit protivníka nepřipraveného. Bohužel, pohyb džunglí je nesnesitelně pomalý. Pokud ovšem nenarazíte na lesní cestu. Komunikace jsou i mimo prostor lesů. Jízda po silnici je rychlá a pohodlná. Pokud ovšem není silnice zrovna podminována. Na druhou stranu je ale na silnici poměrně dobře vidět, a tak se může celý tým stát obětí zdrcující palby ze všech stran. Dále jsou tu řeky, které sice lze přebrodit, ale rychlost pohybu přes řeku je velice nízká. Je-li jednotka napadena při přechodu řeky, nemá šanci na rychlý únik do krytu lesa a jedinou možností je zničit všechny útočníky. Samozřejmě jsou tu i mosty, ale ty jsou obvykle silně střeženy a občas obohaceny minami.

Dalším prvkem jsou stavby - vesnice, sklady, radarové stanice atd. Občas je cílem mise obsadit a udržet dobytou vesnici před útokem nepřátel. Potom poznáte, že není moudré rozstřílet všechny budovy už při útoku. Při obraně totiž můžou posloužit jako štít před první vlnou nepřátelského útoku. Novým prvkem jsou v PACIFIC ISLANDS sochy. Zatímco se kocháte pohledem na jakéhosi význačného revolucionáře místního ostrova, stěží můžete tušit, že za některou ze soch se zákeřně skrývá nepřátelský tank...

Charakteristickým prvkem obou her (TEAM YANKEE i PACIFIC ISLANDS) je boj proti obrovské přesile. Se svými šestnácti tanky máte proti sobě pokaždé něco okolo 50 nepřátelských strojů. Ale ideál amerického hrdiny zůstane nedotčen. Americké zbraně jsou totiž mnohem lepší než ruské, a tak nejsou vaše šance zase tak malé. Pro dokreslení jednu vlastní zkušenost - po dvou dobytých ostrovech se počet nepřátelských ztrát přehoupl přes číslo 500. Ale pozor! Ztráty vlastních vozidel stojí peníze. A když peníze dojdou, není možné doplnit všechny jednotky na čtyři vozidla a to opravdu není dobré. Potom nezbývá než postupovat s maximální opatrností, aby již další vozidla nebyla ztracena. Ale nemějte strach, hra se odehrává v době mohutného ekonomického vzestupu USA, a tak jeden tank stojí pouze 2500 $.

Závěrem několik výtek jinak téměř bezchybné hře. Za prvé: v rámci maximální autentičnosti autoři obohatili hru o realistický detail - při každém výstřelu se obraz trochu „zhoupne“ jako účinkem zpětného nárazu. V pořádku. Jenže....Pohled jednotky je pohledem jednoho z tanků skupiny. A při výstřelu jiného tanku zůstane přece pohled tanku, který nestřílel, nedotčen! Zdánlivě nepatrný detail, ale je tady jedno „ale“: při útoku na větší skupinu tanků nesmírně záleží na rychlosti střelby. Než se nepřítel stačí vzpamatovat, musí být zničen. Ale při zachvění obrazu je nemožné zaměřit další tank, a tak jsou drahocenné desetiny sekund ztraceny a nepřítel obvykle útočníka odhalí.

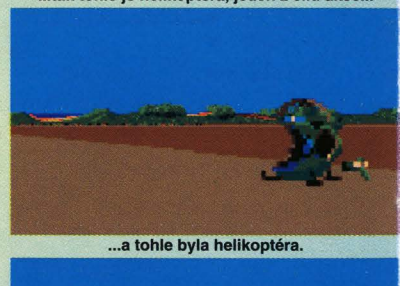
Další chybičkou je špatné zaměřování pevných cílů. Při útoku na věž radarového zařízení je nutné vypálit několik salv a najít tak místo, při jehož zásahu se věž zhroutí. Chybí mi také možnost ovládat směr pohybu jednotky přímo z hlavního bojového 3D pohledu a nutnost přepínat na mapu při jakékoli změně směru.

Přes tyto drobné chybičky je ale PACIFIC ISLANDS skutečnou perlou mezi všemi ostatními válečnými hrami. Je to totiž dokonalé spojení válečné strategie s autentičností simulátorů, a to z této hry činí něco, co opravdu stojí za povšimnutí. A jsem si jist, že kdo si tuto hru zahraje jednou, propadne jejímu kouzlu a nezůstane jen u dobytí prvního ostrova.

A když vás přestane to věčné zabíjení bavit, podívejte se třeba v televizi na zprávy. I když tam se spíš poučíte o nové bojové taktice. Tak hodně štěstí. **ICE**

...kouřová clona umožní identifikaci vlastních tanků

...tak tohle je helikoptéra, jeden z cílů akce...



...a tohle byla helikoptéra.

...a další dva nepřátelské tanky v pekle

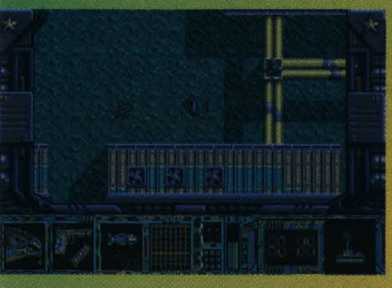
...skupina spojeneckých vozidel, kterou je nutné uchránit před nepřátelským útokem.

Pacific Islands
Empire, 1992
grafika 2, hudba 0, nápad 1, zábava 1
Amiga 80%
Atari ST, MS DOS

SPECIAL FORCES - SPECIÁLNÍ VOJENSKÁ JEDNOTKA

Napětí na Zemi roste. Stále na více místech světa se začínají objevovat projevy násilí a terorismu. Situaci není možné řešit použitím pravidelné armády o velkém počtu mužů. Je čas povolat Speciální jednotky...

Začátek další z nových her firmy MICROPROSE napovídá, že tentokrát půjde o něco jiného než v ostatních výtvorech této firmy. MICROPROSE se odklonila od zajeté koleje simulátorů a strategických her a nutno říci, že se jim tento odklon podařil.



O co ve SPECIAL FORCES jde? Úkolem hráče je zlikvidovat nekalé síly v různých oblastech světa (tropy, poušť, arktida a mírný pás). K splnění náročných úkolů je předurčena četa vojáků, ze které se rekrutuje skupina pro plnění každé akce. Výhoda Speciálních jednotek spočívá v jejich pohyblivosti a nenápadnosti. Proto tvoří bojovou sestavu pouze malá, čtyřčlená skupina. Každý člen vaší party dokáže dokonale zacházet se všemi druhy střelných zbraní, ovládá boj zblízka, vyzná se v kladení časovaných nálož, dokáže se v jediném okamžiku zakopat do země, aby se skryl nepřátelům a má ještě spoustu dalších vlastností, které z něj činí správného počítačového hrdinu. Se sehraným týmem takovýchto vojáků je boj proti mnohonásobné přesile nepřátel téměř snadnou záležitostí.

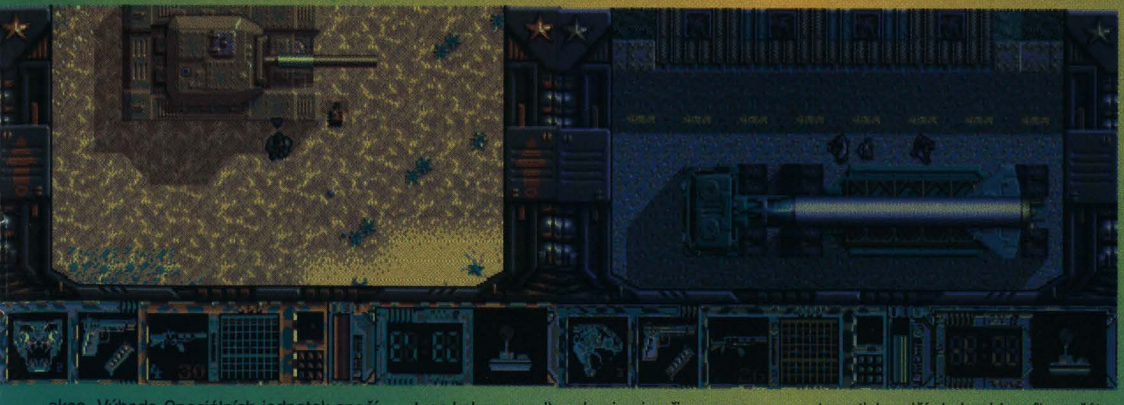
Po zápisu jména týmu na disk a volbě obtížnosti následuje výběr akce v kartotéce. Ze šuplíku s označením prostředí, kde se akce odehrává, si vyberete svůj bojový úkol. V každé části světa jsou k dispozici čtyři mise, které tvoří dějově uzavřený celek. Jednou je protivníkem mocný obchodník s drogami, tajemný Mr. Dvorak, podruhé jsou speciální jednotky vyslány na pomoc do okupované pouštní země, v polárnách oblastech zase řádí teroristé, kteří unášejí atomové ponorky a na ostrůvku v mírném pásu se pro změnu usadila skupina s plány na zničení světa. I náplň misí je rozmanitá - od záchrany uneseného prezidenta přes nalezení tajných dokumentů, hledání „Černé schránky" havarovaného vrtulníku až po likvidování invazních tanků a ničení mostů. Až se seznámíte s náplní mise - v kartotéce je kromě detailního popisu akce i letecký snímek prostředí - přistoupíte k volbě skupiny.

Z osmi vojáků vyberete čtyři vhodné pro danou misi; každý má určité mimořádné schopnosti, které v akci uplatní. Bojovníci dostanou krycí jména (žralok, tygr, kobra a orel) a skupina je připravena. Není nutné vybrat čtyři členy, pro spuštění hry stačí jen jeden, ale akce osamělého bojovníka se rovná sebevraždě. Bez spolupráce není naděje na úspěch...

Před vstupem do bojové zóny je ještě nutno vybrat zbraně. Tato volba je ze všeho nejdůležitější. Každá bojová akce vyžaduje jiný druh techniky: někde jsou nutné časované nálože na ničení větších objektů, granáty a odpalovače raket použijete při útocích na kulometná hnízda. Občas je úkolem pouze označit místa pro svržení pum v následném leteckém útoku - tady je třeba použít laserové naváděcí zařízení, které po položení na zem vydává světelný signál. Každý člen skupiny je samozřejmě obtěžkán pistolemi, puškami a samopaly s plnými zásobníky. I na střílení do lidí tady přijde řada. A ne zrovna v malé míře...

Mise je vybrána, skupina sestavena, zbraně jsou naloženy do speciálních zavazadel, akce začíná. Na místo určení se výsadek dostane vrtulníkem. Když vrtulník zmizí za obzorem a commando je odkázáno jen na svou sílu, začíná boj - výborná taktická hra i akční střílečka.

Jednotlivé členy skupiny vidíte shora, podobně jako například u her ALIEN BREED, LORD OF THE RINGS nebo GAUNTLET. Aby majitelé osmibitů nepřišli zkrátka, připomenu hru EAGLES NEST, která používá stejného způsobu zpracování - pohledu shora. Aby ovládání čtyř členů skupiny nebylo příliš namáhavé, je možné zvolit několik bojových formací; pohyb samotného vojáka, pohyb po dvojicích a konečně přesun všech členů týmu najednou. Zatímco je jeden bojovník ovládán joystickem, ostatní jeho pohyb sledují a automaticky ničí „kolemjdoucí" nepřátele.



Každá akce vyžaduje odlišnou strategii; je-li úkolem eliminovat nebezpečnou osobu, je nutné se přiblížit co nejtiššeji, pokud možno bez mnoha výstřelů, aby se darebák nevyplašil. Přijde na řadu kamufláž, skrývání se za ohyby zdí a nenápadné plížení. Když akce spočívá v ukládání náloží, například pod pásy tanků nebo nosičů raket SCUD, je důležité dobře naplánovat pohyb po bojišti, aby byly nálože rozmístěny všude. Při kladení laserových značení cílů je zase možné třemi vojáky odpoutat pozornost zběsilou střelbou okolo a posledním bojovníkem doběhnout na místo určení a položit zařízení.

Nepřítel není hloupý, a tak je třeba si každý krok pořádně rozmyslet. Zvláště při vyšších obtížnostech (VETERAN a ELITE) není možné se vystavit otevřené palbě nepřátel. Rozumnější je „počkat za bukem" a střílet nepřipravené nepřátele ze zálohy. Kladení náloží k obsazeným domům a jejich následné odpalování je také v této hře běžné. Na taktické finty si ale musí přijít každý hráč sám, jinak by bylo kouzlo SPECIAL FORCES ztraceno.

Special Forces
Microprose, 1992
grafika 1, hudba 3, nápad 1, zábava 1
Amiga 85%
ST, MS DOS

Výhody Special Forces vidím v dobrém zpracování, které jako obvykle vtáhne hráče do děje. Jako ostatně většina her Microprose. Všechny volby (výběr misí, týmu, nakládání zbraní) jsou velice realistické, což přispívá k zvýraznění strohého vojenského prostředí. Akce samotná se nese v bojovém duchu, milovníci zabíjení si přijdou na své, ale nutná strategie zajistí, že nejde jen o pouhé bezhlavé zabíjení nepřátel.

Mezi nevýhody patří podle mého názoru příliš zdlouhavé nahrávání z disket. Také ukončení hry by mohlo být zajímavější - čtyři ukončené mise v jednom prostředí jsou odměněny jedním statickým obrázkem s textem. Definitivní konec, všech 16 úspěšných akcí, je zakončen obrázkem, který ukazuje čtyři předešlé prostředí na jedné obrazovce a u jména týmu se objeví stručná poznámka RET (retired - znamená odešlý do důchodu). To je po tolika hodinách námahy a krveprolévání trochu málo.

I tak je SPECIAL FORCES hra, která by neměla chybět žádnému milovníkovi válečných akčních i strategických her. Bude se dobře vyjímat mezi takovými klasickými hrami jako jsou LOST PATROL, NAM a konec konců i stařičké COMMANDO.

ICE

ALCATRAZ - AMBASÁDA PŘEPADENA - ZACHRAŇTE RUKOJMÍ

Ambasáda byla přepadena skupinou teroristů. Jejich požadavky jsou však nesplnitelné. Na místo přijíždí speciální šestičlená protiteroristická jednotka a dostává povolení k zásahu. Ano, takto asi nějak začíná vynikající hra od firmy INFOGRAMES, samozřejmě řeč je o oblíbeném zachraňování rukojmích (HOSTAGES) z roku 1988. Tato firma mimo jiné také vyprodukovala velmi pěkně zpracovanou hru o legendární válce Jihu proti Severu (NORTH & SOUTH).

Nápad a zpracování misí nejnovější hry (ALCATRAZ) od téže firmy je výrazně „okopírováno" právě od HOSTAGES.

V úvodní sekvenci vidíte most vedoucí k pevnosti **Alcatraz** a auta, která po něm přejíždějí. Na ostrově Alcatraz pak blikající maják a za burácení hromů se vám objeví název hry, to vše je dokresleno velice napínavou hudbou. Potom vám důstojník promítne několik diapozitivů z následující akce a řekne vám něco o vašich úkolech:

Píše se rok 1996, ostrov Alcatraz (v dnešní době známý jako nedobytná pevnost nebo vězení, z kterého není úniku) se stal sídlem největších a nejmocnějších obchodníků s drogami, vedených Miguelem Tardiezem. Vaším úkolem bude získat důkazy proti tomuto muži, odstranit co možná nejvíce strážců a položit načasované bomy do dvou kanceláří. Na závěr zajmout samotného Miguela Tardieze a potom odletět vrtulníkem zpět na základnu. Vše samozřejmě pod podmínkou, že neztratíte všechny tři darované životy.

Celá hra probíhá v celkem přijatelné 2D grafice. Tvůrcům se velice povedla zejména animace postav, které sledujete ze strany. Opravdově působí také nábojnice vypadávající při výstřelu z pušky. Když se nacházíte v některé z budov, pak sledujete děj jakoby z vlastních očí.

Hudba, znějící během úvodního dema a při akcích v budovách působí velice pěkným dojmem. Zvukové efekty jsou na přijatelné úrovni, naštěstí zde není použit jen jeden druh výkřiku umírajícího strážce (jak tomu většinou bývá). Zváště hezky je zvukově vykreslen např. výbuch granátu.

V hlavním menu si můžete vybrat hru dvou hráčů (vynikající volba). Potom si zde také navolíte obtížnost hry.

Mise začíná !!! Jste vyloděni pomocí kánoí na břehu Alcatrazu. Musíte se probojovat spoustou strážců pomocí vrhacích nožů, plamenometů, granátů a pušky. Po zabití každého strážce po něm zbyde vždy nějaká ze jmenovaných zbraní, které je nutné sbírat (joystick dolů). Mezi nimi pak můžete přepínat v některé ze schovávaček (dveře, okna, zeď, apod.) Občas v nich najdete milé překvapení v podobě jednoho života. Dávejte si pozor na nášlapné bomby, které je nutné přeskočit. Ale nebezpeční jsou také psi, před kterými doporučuji se dobře schovat. Po absolvování každé „procházecí" sekvence nastává čas pro opravdovou misi.

Jako první úkol je před vás kladeno získání dokumentů usvědčujících Miguela Tardieze z obchodu s drogami. V budově se pohybujete stejně jako v Hostages. Dole na obrazovce vidíte mapu chodeb v budově a rozmístění kanceláří, vy jste značen bílou šipkou, nepřátelé modrou. V jedné z místností musíte najít kufr s dokumenty a opustit budovu červenými dveřmi, dobré je nejprve odstranit všechny dozorce z budovy.

Následuje opět „procházka" a hned je zde nový úkol. V továrně položit dvě načasované bomby (snad semtex?). Položit je musíte ve dvou kancelářích, abyste zničili peníze a drogy.

A opět „procházka", na konec vás čeká to nejdůležitější, zajmout Miguela Tardieze. Nebude to však tak jednoduché, jelikož dveře do poslední budovy (Cellhouse) jsou pro vás nedostupné, budete musete použít svůj hák ke šplhu na budovu. (Šplháte pohybem joysticku doleva a doprava, sestupujete tlačítkem „fire".) Nesmíte se ocitnout ve světle reflektorů, jinak budete sestřelen. Při návratu bych nedoporučoval se spouštět příliš rychle! V této budově na vás již „čeká" Miguel Tardiez. Vy si ho vyvedete na střechu, kde ho také přivážete a opět se půjdete „projít".

Celá vaše akce je však limitována dvěma hodinami (nejedná se o reálný čas). Po tuto dobu na vás bude na konci vaší poslední „procházky" čekat vrtulník, kterým si vyletíte pro vašeho zajatce přivázaného na střeše. Na konec budete ještě procentuelně odměněn a na Miguela již jistě čeká spravdlnost.

Firmě INFOGRAMES se možná povedlo celkem úspěšně překopírovet staré a dobré Hostages, ale jejich atmosféra byla zcela jistě na vyšší úrovni. Nezbývá, než popřát hodně štěstí a zábavy při hře, ale také stoprocentní úspěšnost. **ROB**

Alcatraz
Infogrames, 1991
grafika **2**, hudba **2**, nápad **3**, zábava **2**
min. VGA, 00 MB HD, **dop.** 0 MB RAM, Sound Blaster, myš
Amiga 75%
ST, MS DOS

GIANA SISTERS, USAGI YOJIMBO - STARŠÍ, ALE SKVĚLÉ

THE GREAT GIANA SISTERS

Termín „úrovňová arcade" je označení pro hry, ve kterých hráč vede počítačového hrdinu přes řadu úrovní, jejichž obtížnost se postupně zvyšuje. Do této „škatulky" přesně zapadá hra firmy Time Warp Giana sisters vytvořená pro osmibitové počítače již v roce 1986. Na dobu svého vzniku byla Giana skutečnou bombou. Není to ani tak nápad, který konec konců není u této hry ničím převratným, ale především výborné zpracování, jež dělá hru opravdu poutavou.

Holčička Giana je velice neposedná. Neustále touží po dobrodružství a v každé chvíli si představuje jak je nebezpečí vzrušující. Největší potěšení jí přináší noc, kdy se ve svých snech může vydat na cestu do pohádkové říše a prožívat tam své příběhy. Jeden z těchto vysněných příběhů, cesta za slunečním diamantem, je námětem počítačové hry.

Giana musí projít světem 37 úrovní, ve kterých narazí na nejrůznější překážky, bytosti a příšery. Kočičí hlavy, včely, pavouci, pirani, obří mravenci a draci nejsou jediným zlem, kterému bude Giana na své cestě čelit. Přeskakování propastí a vražedných bodáků vyžaduje dávku zručnosti a přesného ovládání joysticku. Hra se odehrává na povrchu země a v podzemních prostorách pohádkového království. Giana může buď procházet jednotlivé úrovně co nejrychleji, anebo se zaměřit na sbírání užitečných předmětů, které jsou v zemi roztroušeny. Za sesbírání 100 diamantů, kterých je ve hře nepřeberně je život navíc. Další předměty pomohou při překonávání překážek; když například Giana nalezne míč, naježí se jí vlasy a potom hravě rozbije hlavou zeď (!). Blesk umožní střílet, hodiny zase nepřátele na chvíli zastaví. Náplní hry je jen běhání a skákání, takže ovládání je velice jednoduché. Giana je prostě ideální akční hrou pro každého.

Celkové provedení je na velmi vysoké úrovni (hodnoceno na C64) a řadí tak Giana sisters mezi ty nejlepší osmibitové hry. 2D grafika je plná drobných detailů, které dělají hru roztomilou. Mráčky plynou po obloze, voda ve stokách se vlní, ohníčky polápolají atd. Scrolling je naprosto plynulý a nezpomalí se ani při pohybu mnoha objektů najednou. Jednotlivé postavičky jsou výborně nakresleny a jejich animace se může se ctí srovnávat s novějšími hrami i na šesnáctibitech. Hudba a zvukové efekty jsou vynikající a na svou dobu nevídané, přesněji řečeno neslýchané.

Giana sisters je dnes již klasická hra, která by neměla chybět ve sbírce žádného osmibitového nadšence. Jestliže tuto roztomilou arkádu ještě nemáte, doporučuji ji co nejdříve sehnat. Opravdu to stojí za to. **ICE**

Giana sisters
Time Warp, 1986, level arcade
grafika **2**, hudba **2**, nápad **3**, zábava **1**
C-64 80%
další 8 bitové počítače

USAGI YOJIMBO

Asijská bojová umění jsou vděčnou náplní mnoha počítačových her. Tituly jako International karate, Karate kid, The way of the exploding fist nebo řada příběhů o posledním ninjovi: The Last Ninja I, II, III jsou navždy zapsány do povědomí snad všech majitelů osmibitů. Pro Evropana jsou bojová umění Východu něčím exotickým, a tak není divu, že se tyto hry plné násilí těší veliké oblibě u počítačových hráčů. Vytvořit hry, která by měla zajímavý příběh, nebyla by zcela utopena v potocích krve a hromadách mrtvol a zároveň obsahovala prvky slušné bojové „arcade" není nic lehkého. Usagi Yojimbo zcela vyhovuje výše uvedeným požadavkům a navíc má svoje osobité kouzlo a neobvyklou atmosféru.

Usagi je samuraj. Zlí ninjové unesli jeho milou do skrytého paláce daleko od domova. Aby zachránil svou čest, počestnost svojí milé a odplatil zlu zlem, vydává se Usagi na cestu. Vyzbrojen mečem samurajů, s hrstkou zlatáků v kapse a se srdcem na pravém místě opouští rodný kraj a hledá palác zloduchů. Na cestách však není příliš bezpečno, a tak než se vůbec přiblíží k cíli své cesty, musí se utkat s řadou tvrdých protivníků z nichž lesní drak není tím nejnebezpečnějším. Při setkání s jiným pocestným však nemusí nutně dojít k šarvátce. Stačí nechat meč v pochvě a počkat jak se situace vyvine. Usagi se také může uklonit na pozdrav a tak získat pár zajímavých, ale většinou nepotřebných informací (vrabci sezobali celou úrodu, bude málo rýže...). Ve stylu Jánošíka je také možné bohatým brát a chudým dávat. Peníze lze získat přepadáním bohatých pánů na cestách nebo souboji s jinými samuraji. Na chudého rolníka zakopne Usagi každou chvilku a pokud to není zrovna převlečený ninja, rád peníze přijme.

Souboje mečem jsou pro začátečníka poněkud náročné na ovládání, ale po chvíli si jistě každý zvykne. Hra nabízí také trénink, ve kterém si může hráč nacvičit jednotlivé údery na otepích bezbranné slámy. Usagi Yojimbo nabízí také řadu zajímavých situací a při nejedné z nich se dokonce zasmějete (pokloníte-li se prostému rolníkovi obvykle zamumlá něco ve smyslu „těžký život být rolník", může se vám ale stát, že dáte peníze nějakému rolníkovi, ten se zdvořile pokloní, poděkuje, prohlásí „je to těžký život být... ninja„ s klidem shodí převlek, vytasí meč a jde po vás. Jinde sedí na zemi pocestný. Každý slušný samuraj se samozřejmě pokloní, ale reakce je nečekaná - s výkřikem "zmiz, já medituji„ se pocestný ožene holí. Další samuraj vás vyzve na souboj na "první krev„. Po jednom úspěšném zásahu schová meč, skloní hlavu, poděkuje za souboj a poražen odejde.).

Místo skore je tady "kama„; za každý hrdinský čin (obdarování chudého, zabití ninji atd.) kama vzroste. Klesne-li tento "morální status„ na nulu (zabíjením nevinných), Usagi vytasí meč, poklekne a s výkřikem "moje duše je prázdná, musím zemřít abych své zlé skutky odčinil„ spáchá sebevraždu (harakiri). Zajímavým doplňkem jsou také masky samurajů - Usagi je v masce králíka, další masky mají podoby nosorožců, prasat a dalších zvířat. Ostatní postavičky ale mají podobu lidí.

Grafické provedení je na vysoké úrovni, postavičky jsou výborně animovány a celá hra připomíná kreslený film. Hudba by mohla být lepší, ale nemůžeme od osmibitů chtít všechno. V každém případě je Usagi Yojimbo bojovou hrou, kterou si mohou zahrát i zarputilí odpůrci násilí. Těch pár mrtvol je vyváženo kvalitní zábavou, která za tu trochu ohánění mečem stojí. **ICE**

HERO'S QUEST III - DALŠÍ HRDINSKÉ ČINY V POHÁDKOVÉ ZEMI

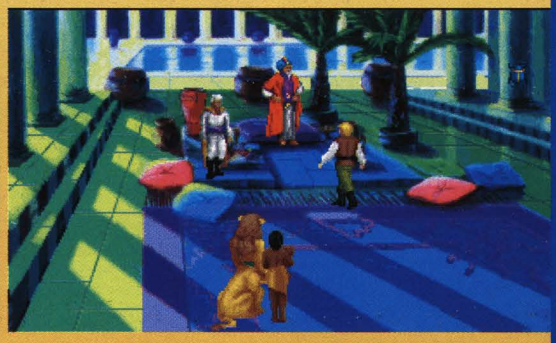
A je to tady! Tak dlouho očekávaný HERO'S QUEST III. Sérii HERO'S QUESTŮ považuji za nejlepší výtvory firmy SIERRY vůbec. První díl byl zcela dokonalý a ve srovnání s ostatními výtvory SIERRY té doby (CONQUEST OF CAMELOT, CODE NAME ICEMAN, POLICE QUEST II) byl krokem vpřed co se týče propracovanosti, grafiky a hudby. Čím se však mohl pochlubit nejvíce byla úžasná hratelnost, možnost stvořit si vlastní charakter v grafické textovce, byla úplná novinka. Snad každý, kdo tuto hru hrál učil svého hrdinu lézt na stromy, házet dýky, kouzlit a bojovat mnohem více, než bylo nutné k dohrání hry. Dělal to jen proto, aby jeho charakter byl správně vycvičen a připraven na neobvyklé situace. Novinkou byla také možnost zvolit si ze tří rozdílných povolání (bojovník, kouzelník a zloděj), pro které se řešení hry naprosto lišilo. Vrcholem však byla možnost uložit si dovednosti vašeho hrdiny na disketu a nahrát je do dalšího pokračování hry. Kdo jednou první quest dohrál a uložil si pozici, určitě netrpělivě čekal na jakékoliv pokračování. Díl druhý byl trochu horší, ale opět jste si na jeho konci mohli uložit svůj charakter. Velmi zvědaví jsme tedy byli na díl třetí. Kdo si počká ten se dočká, třetí díl nazvaný WAGES OF WAR (Hrozba války) je úplně super a v mnoha aspektech je lepší, nežli díl první. Dohrál jsem ho na PCčku jedním dechem a v příštím čísle samozřejmě vydám návod. Takže co je na HERO'S QUESTU III vlastně tak dobré? Posvítíme si na něj zblízka:

Úvodní menu se okamžitě rozezní bouřlivou hudbou.Intro vás vrátí zpět do napjaté atmosféry posledních okamžiků druhého dílu. Po zvolení (nebo nahrátí z diskety) vašeho charakteru uvidíte v propracované úvodní sekvenci konec druhého dílu vztahující se k vámi zvolené postavě. Závěr dílu II. se totiž úplně lišil pro bojovníka, kouzelníka i zloděje a tudíž začátek dílu III. bude pro všechny také různý, dobrý nápad, ne? Poté vás Ivím člověk Rakeesh a černá bojovnice Uhura (kamarádi z minulého dílu) předvedou před sultána a po krátkém rozhovoru se dozvíte náplň vašeho nového poslání. V rodné Rakeeshově zemi hrozí krutá válka mezi Leopardími lidmi a kmenem bojovnice Uhury. Leopardí lidé vycházejí pouze v noci a vládnou hluboké džungli, používají mnoho kouzel a jsou velice nebezpeční. Uhurin kmen naopak loví pouze ve dne a jeho domovem jsou rozsáhlé stepi. Leopardmeni ukradnou stepnímu kmeni jeho Kopí Smrti (Spear of Death) a kmen se naopak zmocní jejich magického bubnu. Vypadá to, že neexistuje žádná cesta jak bojovné kmeny usmířit. Jakékoliv smlouvání o míru jejich pyšné náčelníky pouze více rozzuří. Aby toho nebylo dost Uuhurin kmen požádá nejvyšší radu Lvích lidí o spojenectví v nadcházejícím konfliktu. Lví lidé žijí na vysoké kulturní úrovni v obřím městě, které tvoří jedna velká pagoda. Je jasné, že zapojí-li se do války i oni, nepůjde již pouze o lokální konflikt mezi kmeny, ale dojde ke krvavé válce. Vaším úkolem bude dokázat nejvyšší radě Lvích lidí, že se jedná o naplánovanou sabotáž s cílem vyprovokovat válku. Kdo za tím vším stojí vám samozřejmě neprozradím, buďte si však jisti, že není jednoduché dostat se mu na zoubek.

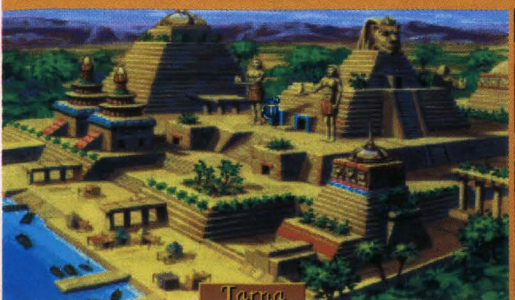
Grafika je vrcholná, nemám, co bych dodal. Řekl bych, že na ní již nelze nic vylepšovat. Dokonalá návaznost na předchozí díl ve vás vyvolá pocit, že prostě pokračujete v načaté práci - dva roky pauzy jakoby zmizí. Všechny postavy ve hře jsou připraveny s vámi hovořit na různá témata, mají své radosti i strasti, prostě jsou jako živí. Na rozdíl od minulých dílů běží čas v této hře rychleji - dny i noci jsou kratší. Není to však žádná přítěž, jelikož nejste nijak limitováni časově. Naopak, mnoho věcí musíte vykonat v určitou denní dobu a netrápí vás dlouhé čekání. Další výhodou je výstižná mapa celé oblasti vašeho působení, na které je vaše putování vyznačeno tečkovanou drahou, takže se nemůžete ztratit. Hudba na Soundblasteru je báječná, správně uvádí orientální prostředí, podbarvuje příjemně i hrozivé situace. Vykonáte-li něco důležitého, můžete se jenom často usadit a dívat se na dlouhé animované úseky, ve kterých se dovídáte nové souvislosti. Pro vášnivé cvičitele svých postaviček jsou připraveny nové disciplíny - běhání, házení oštěpem, udržování rovnováhy na vratkých prknech, ručkování, atd.

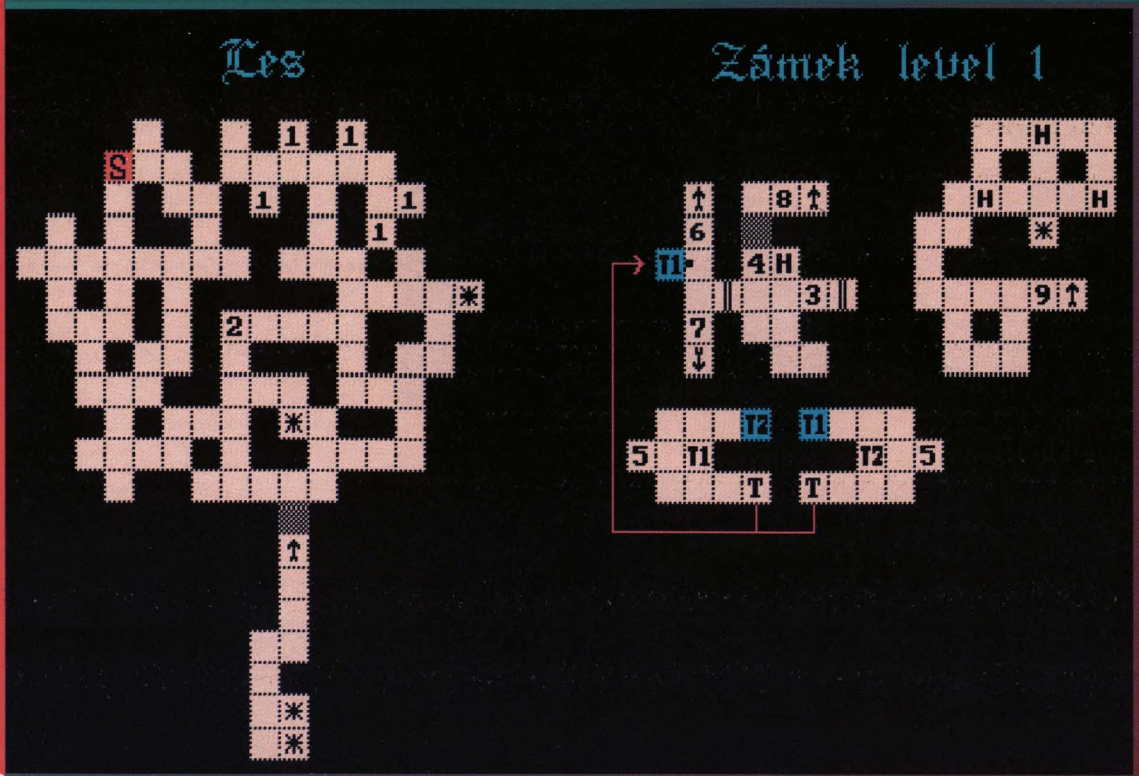
Trochu mě překvapilo, že s postavou bojovníka nemůžete skoro vůbec kouzlit. Jak ve Lvím městě, tak v Uhurině vesnici se kouzlit nesmí, takže jedinný tréning kouzel spočívá v nočních soubojích s leopardmeny. Nicméně, pokud si zvolíte postavu kouzelníka, nakouzlíte se jistě dosytosti. Vyvrcholení hry i závěrečné gratulace jsou báječné, je to vskutku ta pravá odměna za dohranou hru. Pokud bych měl tento program srovnávat s Indym 4, který v minulém čísle dostal stejné hodnocení, viděl bych to asi takhle: celková zábava vyjde asi nastejno - obě hry jsou pařanskými vrcholy. V animaci vede určitě INDY (v HQ3 si například nikdo ani jednou neprohrábl vlasy), v grafice určitě vede HERO'S QUEST. INDY má báječně promyšlenou story, která jakoby nahrazovala tolik chybějící pokračování spilbergovy trilogie. HQ3 má jednoznačně plus v možnosti importovat charakter z minulého dílu a dále si jej vylepšovat. Sierrácký výtvor má rozhodně lepší ovládání, které prostě rychle padne do ruky - stačí jen měnit kurzor pravým myšítkem a levé myšítko příkaz aktivuje. Indyho okénka jsou rozhodně méně přehledná, stejně jako přehled posbíraných předmětů. HERO'S QUESTU však chybí tolik potřebný humor, narozdíl od Indyho je hra brána příliš vážně, skoro vůbec se nezasmějete. Tak jako tak: obě hry jsou stejně dobré a zároveň nejvýše hodnocené adventury v **EXCALIBURU** (a že už jich bylo!). Uvítáme od vás názory na uvedené srovnání. Také bychom rádi otiskli řešení INDYHO 4 metodou bojovníka a řešení HQ3 metodou kouzelníka a zloděje. Over.

ANDREW



Hero's quest
Sierra, 1992
grafika **1**, hudba **1**, nápad **2**, zábava **1**
min. VGA, 10 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš
MS DOS 93%

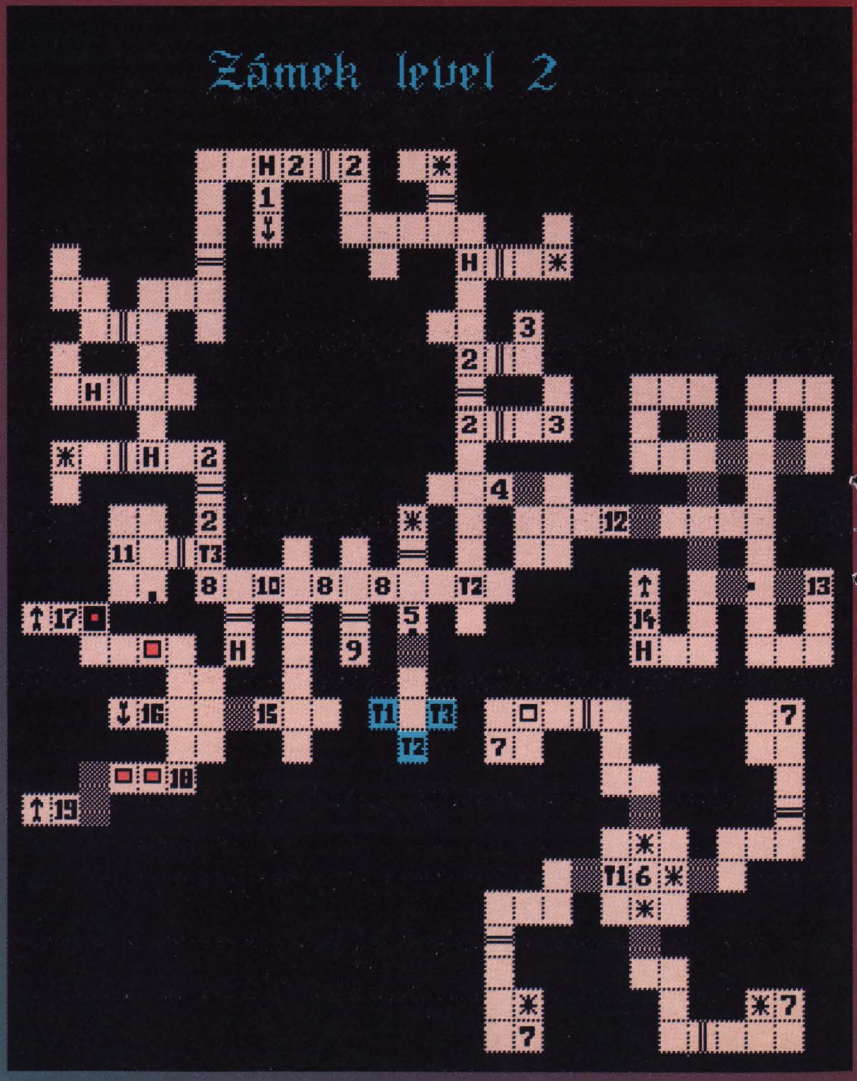




LEGENDA

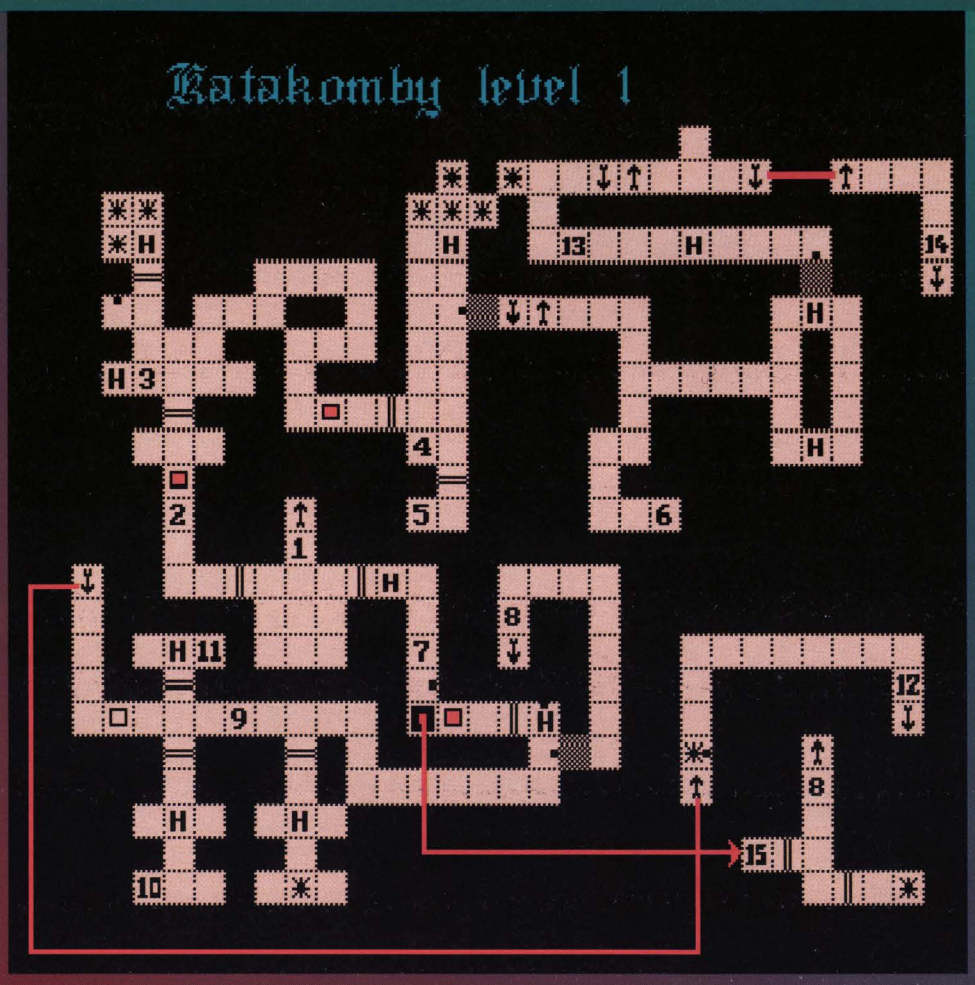
- DVEŘE
- POHYBLIVÁ STĚNA
- TLAČÍTKO
- NÁŠLAPNÁ PLOŠINKA
- NEVIDITELNÁ N. PL.
- TELEPORT (ODKUD)
- TELEPORT (KAM)
- OTOČKA 180°
- HLÍDAČ
- POKLAD
- SCHODIŠTĚ DOLŮ
- SCHODIŠTĚ NAHORU
- PROPADLIŠTĚ

1 - hroby
2 - vchod do zámku
3 - východ do lesa
4 - po použití čtyř rohů (Horn) z katakomb se zde otevře vchod do stříbrné věže Silver tower
5 - svaté symboly, každý třikrát oživuje
6 - do zámku level 2, místnost 1
7 - do katakomb level 1, místnost 1
8 - do Silver tower level 1, místnost 1
9 - do zámku level 2, místnost 16

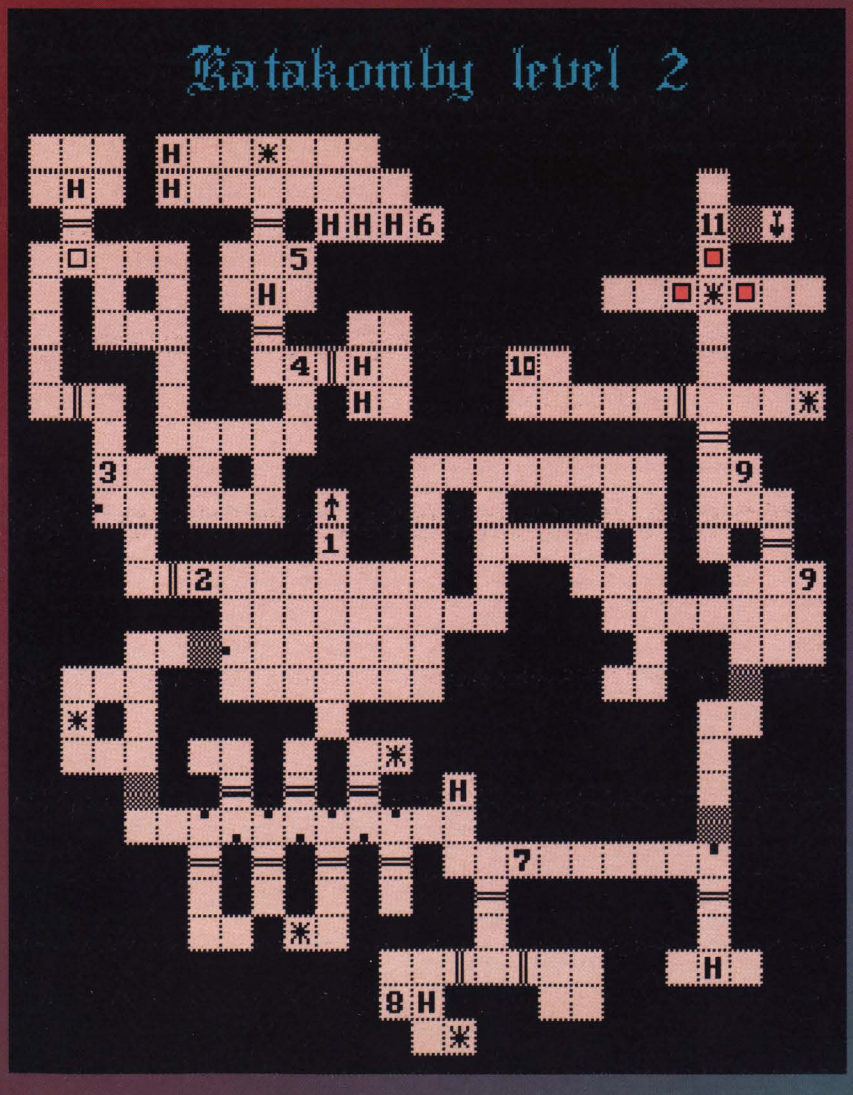


1 - do zámku level 1, místnost 6
2 - zamčeno na copper key
3 - copper key
4 - ústa vás pustí dále, máte-li Mark of Darkmoon ze Silver tower level 3, location 6
5 - zde rozbijte sochu a stiskněte tlačítko
6 - na tomto místě vyroste teleport, zasadíte-li zde jedno ze semínek Tropelet seed, které se nacházejí v lokacích
7 - tajné stěny se otevřou po přemístění třech diamantů z této místnosti do jednoho výklenku. V severním výklenku leží klíč copper key. Za výklenek se zeleným diamantem nevstupujte, shnili byste tam navěky, použijte raději vchodu jižního, kde najdete mnoho zásob.
8 - zámky zde se musí vypáčit
9 - tohoto kouzelníka je dobré oživit a vzít s sebou
10 - tento zámek otevře pouze crimson key z Azure tower, level 2, místnost 16
11 - aktivujte teleport pomocí stone portal key z Azure tower level 4, místnost 4. Vložíte-li do výklenku Stone gem, tel. se do katakomb, level 3, místnost 5. Vložíte-li stone dagger, tel. se do Frost giant prison, místnost 3. V severním výklenku zde leží copper key
12 - stěnu rozbije pouze kladivo silver hammer ze Silver tower level 3, místnost 5
13 - položte malou věc do výklenku, zmizí stěna a objeví se tlačítko
14 - do Azure tower, level 1, místnost 1
15 - do západní stěny vložte najednou (!) Eye, Tongue a Hilt of Talon z Azure tower. Stěna se rozteče.
16 - do zámku level 1, místnost 9
17 - do Crimson tower, level 1, místnost 1
18 - zde zatížit plošinku
19 - do Crimson tower level 1, místnost 4, stojí zde 4 stráže

1 - do zámku level 1, místnost 7
2 - plošinka se musí zatížit a následující také
3 - stráž má klíč grey key
4 - zde leží grey key, vložte ho do zámku
5 - zloděj Insal - neberte jej s sebou
6 - mezi ostatky elfa leží klíč copper key
7 - páka zavírá díru, plošinka ji, spolu se dveřmi, opět otevírá. Za dveřmi jsou 4 stráže, mají grey key. Druhá páka díru opět zavírá.
8 - schodiště
9 - obě jižní dveře jsou zamčeny na grey key a severní se musí vypáčit
10 - první magický roh
11 - stráž má grey key
12 - do katakomb level 2, místnost 1
13 - odemknete-li darkmoon klíčem, otevře se tajná stěna na konci chodby. Pokračujete-li chodbou, objeví se za vámi stráž.
14 - tato chodba patří již do level 2, dostanete se do ní z level 3, místnost 10
15 - pokud sem propadnete dírou, prohoďte věc okénkem cely, tlačítko se stiskne a otevře dveře. Dveře v následující chodbě se musí vypáčit



Beholder II
US Gold SSI, 1992
grafika **2**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **1**
min. VGA, 10 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš
MS DOS 77%
Amiga, ST



1 - do katakomb level 1, místnost 12
2 - zamčeno na grey key
3 - zde zatáhněte za páku, uhněte na východ, seberte klíč skull key a ihned jej vložte do zámku
4 - strážce za dveřmi má skull key od zámku vlevo
5 - mezi věcmi zde leží skull key, severní dveře se musí vypáčit
6 - darkmoon key
7 - zamčeno na skull key
8 - stráže mají holy symbol a darkmoon key, mezi věcmi na zemi leží skull key
9 - zamčeno na darkmoon key (2x)
10 - mezi věcmi zde leží druhý magický roh
11 - stěnu rozbijte, schody vedou do katakomb level 3, místnost 1

ANDREW

ELVIRA II - THE JAWS OF CERBERUS - KERBEROVY ČELISTI (KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)

Tímto navazuji na svůj první návod ELVIRU I z **Excaliburu 7**. Upozorňuji všechny pařany, že ELVIRA II je ještě o něco složitější, nežli její předchůdce a dohrát ji není žádný med. Návod je tak rozsáhlý, že jsem jej napsal velmi stručně a většinou nebudu používat anglické názvy věcí, jelikož by se toto řešení do **Excalibru** prostě nevešlo. Co se hry týká, nacházíte se opět v roli odvážného muže, který musí **Elviru** zachránit ze spárů příšery zvané **Cerberus**. Předtím nežli začnu bych snad jen dodal, že se mi ulevilo, že se v této hře nemusí používat žádná kouzla z manuálu.

V průběhu hry zkoumej a čti všechny, byť i nepotřebné věci - zvyšuje to tvou zkušenost (experience level). Pokud v daný moment ještě nebudeš schopen vykouzlit mnou popisované kouzlo, zvyšuj svou zkušenost kouzlením bezpřísadových kouzel jen tak do vzduchu. V první místnosti se otoč k nástěnce a z trávy seber **čtyřlístek** (jestli si firma ACCOLADE myslí, že je takovýmto schováváním předmětů nějak zajímavá, tak ji hluboce lituji). Otoč se, seber **kámen** a prohoď ho prosklenými dveřmi strážnického domku. Otevři dveře vlevo a mrtvému hlídači seber **klíče**. Obleč si strážcovu uniformu a pro pozdější účely pober papíry z nástěnky. Do terminálu vlož klíč a zadej kód pro otevření brány. Projdi na parkoviště a najdi Elvířino auto. Otevři kufr a z bedničky uvnitř seber **kleště a francouzský klíč**. Vejdi do studia.

Před dvojitými dveřmi se dej doprava a vstup do výtahu. Vyjeď do druhého patra a vejdi do prvních dveří po pravé straně, kde vezmi **knihu**. Vejdi do dalších dveří vpravo a seber **zrcadlo** z koše vlevo. Z druhého zrcadla zleva vezmi **krabičku s makeupem**. Navštiv další pokoj vpravo a pober tyto věci: **nail file, newspaper, tissues, towel, popcorn, 2x hair spray, make up case**. Dále vstup do posledních dveří v koridoru a vezmi si **disketu z diskboxu** a **kazeťák**. Až vyjdeš, vstup (z tvého pohledu) do pravých dveří a ukradni řediteli **kořaiky a minerálku**. Další dveře vynech a vstup do posledních dveří v koridoru. Zde vezmi **tři dortíčky** a **sodu**. Zpět do výtahu a do sklepa (basement). Promluv s indiánem, ale nedělej vtípky o ohnivé vodě, atd. tohoto muže budeš ještě potřebovat! Nežli se vrátíš do přízemí, vyber věci ze skříňky.

DŮLEŽITÉ: Pokud všechno neuneseš, zvol si libovolnou, dobře dostupnou místnost, kde si prozatím nepotřebné věci shromažďuj. Vždy si přečti návod trochu dopředu, abys věděl, co budeš potřebovat a ostatní předměty polož!

Nyní se bude kouzlit: namixuj **Protection (ochrana)** ze sody, 3x Breath underwater (dýchání pod vodou) z popcornu, žvýkačky a z dortíčků; Luck (štěstí) ze čtyřlístku a bez komponentů Healing hands (hojení), Unseen shield (štít) a několik Ice dart (ledové šipky).

Vstup do dvojitých dveří a zahni vpravo, do **studia 2**. Vejdi do strašidelného domu a z haly zahni vlevo do obýváku. Pravému rytíři seber **helmu a levou rukavici**. Vstup do studovny, ze šuplíku ve stole vyjmi **zámek a bibli**, ze které namíchej ochranné **kouzlo Unholy barrier**. Nesahej na piraňě!

Vrať se do obýváku a přeměň skleněnou vázu na **kouzlo Detect trap** (svou láhev od minerálky můžeš změnit na totéž). **Kbelík** u ohniště změň na další **kouzlo Protection**. Z haly jdi po pravých schodech nahoru a v horní hale zahni do dětského pokoje (poslední pokoj vlevo). Vezmi **kostky** a vrať se do obýváku. Postav se ke zdi naproti duchovi a polož kostku. Až si pro ni duch půjde, proběhni do knihovny. Prohlédni knihy o jedech, z jedné musí vypadnout recept na velmi silný jed. Jdi přes vstupní halu do jídelny, změň **víno** na **kouzlo Courage** (statečnost) a **skleničky** na další **Detect trap**. Podívej se do mísy a prolez servisním okénkem vlevo. Sundej chlapovi boty, obleč si je (MM, ještě teplé..) a otoč se. Seber **maso a sýr** z poličky. **Víno** změň v **kouzlo Courage** a **chléb v Breath underwater**. Polož své **klíče a propisku**, zmrzlou a později je použiješ. **Kulmou na vlasy** (Curling iron z Makeup box) zahřej **teploměr**, projdi dveřmi a sejdi do sklepa. Dole se dej vlevo. V laboratoři seber **lahvičku s mozkem** (brain) a přeměň ji v **kouzlo Turn Undead**; dále seber: všechny **zkumavky, srdce v lahvičce, bílidlo (bleach) a lahvičku yellow flask**. Zpět nahoru do haly a nahraj si pozici. Použij **Courage spell**, otoč se a vstup zpět do chodbičky. Neřáda zabije **Turn undead spell**. Jdi rabovat do kuchyně.

Kouzlení: namixuj **kouzlo Brainboost** (dočasná genialita) z diskety, 2x **kouzlo Revive** ze sýru a z bílidla, **Telekinesis** z kazeťáku, Glue (lepidlo) z tube of super glue, která je zde v žluté plechovce; ze škopku vyndej podkovu a změň ji na další **kouzlo Luck**, kbelík proměň v **Protection**. Vykouzli několik **střel Fireball** z novin a z papírů z nástěnky, několik **Magic muscles** (magické svaly) z kovových hrnců, pánví, nožů, atd. V další **kouzlo Detect trap** změň nádobku glass jar z poličky. Seber maso, vajíčka a sekáček na maso, který si navol jako zbraň.

Z haly jdi nahoru po levém schodišti a ihned vstup do koupelny, kde musíš ukořistit ručník a hlavně mycí houbu pro **kouzlo Buoyance** (nadnášení). Vstup do ložnice naproti, nahraj si pozici a zatáhni za prostěradlo. Zabij muže pomocí **Ice darts** a vezmi **obálku**. Prozkoumej ji a seber spadlé **fotografie (důležité!)**. Dvě kočičky Lucky cats z krbu změň na další **kouzla Luck**. Stiskni červené tlačítko pod postelí a z tajného pokoje rychle odnes **pohár** a všech **deset svíček** (doufám, že již někde máte založeno skladiště věcí pro pozdější použití). Vyjdi na chodbu a před druhými dveřmi vpravo zakouzli **Courage spell**. Vejdi a vezmi **pološtář a vidlici** (tuning fork).

Jdi do hlavní budovy, do sklepa k indiánovi a seber **váček medicine bag** ze dveří. Dveřmi projdi do kotelny a seber kovovou tyč, **ducha** zabije **Fireball**. Otoč se a sundej **klíček ze stěny**. Dále vyjeď výtahem do prvního patra a vstup do jediné nenavštívené místnosti (prostřední dveře vlevo). Po boji se otoč a rozsviť světlo. Z **čarodějnice** zbyde **oko**, které proměň v **kouzlo Fear** (strach). Vezmi **kouzelnický háv, laboratorní plášť a meč z šermířského kostýmu**. Jdi do protější místnosti a prohlédni si fotky ze strašidelného domu. Najdi obrázek **čaroděje** a namaskuj se podle něj: používej **make up kufřík, paruky a zrcadlo.** Přesně si zapamatuj, jak jsi postupoval a odmaskuj se (máš-li špatnou paměť, vizáž si zapiš, příště nebude zrcadlo!). Opět si prohlédni fotky a namaskuj se jako **laboratorní asistent** (nezapomeň na **plášť, falešné zuby a brýle**). Jdi do sklepa pod strašidelným domem a vstup do místnosti vpravo. Odpovídej **4,1,1** a pokud jsi správně převlečený a máš **lístek z knihovny**, profesor ti namíchá **prudký jed**. Jdi do studovny, použij **jed na maso** a otrávené **maso dej pirani**. Vyndej **klíč z akvária** a odemkni jím **trezor** ukrytý za obrázkem s kachnou (trezor odemykej v jeho střední části, nepokoušej se vložit klíček přesně do zámku). Vyndej **dýmku míru**.

Po levém schodišti vystup do prvního patra a dej se koridorem vpravo, až na půdu. Ihned použij **vidlici tuning fork** - blesk rozbije okno a zabije vampíra. Vrať se do prvního patra a vstup do dveří vlevo. Seber **žebřík a sirky** z bedny. Odtáhni žebřík na půdu a vylez po něm na střechu. Tyč z kotelny připevni na komín, vyzvedni si **klíče a propisku** z mrazírny a jdi do studia 3.

Jako zbraň si navol **meč**, obleč si **brnění** a dojdi až do kostela. Věci z drahých kovů změň v **kouzlo Magic armor** (magické brnění) a posvátné věci z oltáře proměň v **Holy blast spell**. Seber **knihu modliteb** z kazatelny a odsuň skříňku doleva. Nabírej svěcenou vodu do zkumavek a s pomocí křížku ji přeměňuj na **kouzla Bless spell**. Udělej si zásobu **kouzel Ice dart a Healing hands**. Pokud jsi již dosáhl osmé, použij **kouzlo Brainboost** a vykouzli **Freezing blade** (ledová čepel) ze zmražených klíčů a propisky. Dále vykouzli **Ilusion ze zrcátka** a **Trueflight z pološtáře**. Ve druhé level katakomb nalezneš **dýku** (dagger), ze které se stane strašlivá zbraň, použiješ-li na ni **kouzla Freezing blade a Bless spell**. Dosáhneš-li magické úrovně **9**, vytvoř několik **kouzel Cure wounds** (zahojení ran) a spreje na vlasy spolu s kořalkami přeměň na silná **kouzla Nova spell**. Zakouzli ochranu **Protection** a vlez do tajného vchodu pod kazatelnou. Zabij zrůdy a odsuň desku, sestup do katakomb.

Mapy jsem se rozhodl neotiskovat, jelikož jsou rozsáhlé a po cestě podzemím nenarazíš na nic důležitého. Projdi až do poslední, **šesté level** a přestroj se za **čaroděje**. Najdi kouzelníka a na otázku odpověz **„food poisoning"**. Falešnou Elvíru zabij a seber válečné **kopí** (war lance). Vrať se nahoru. Pokud tě hra ještě neomrzela, jdi do studia **2**.

Zapni výtah do pozice zapnuto, jinak se z tohoto studia nedostaneš ven. Studio má čtyři patra, které si musíš trochu prochodit, nežli narazíš na důležité lokace. V prvním patře najdi **jezírko, zakouzli Buoyancy** a **Breathe underwater**, ponoř se a vytáhni z vody **lano**. Ve druhém patře v postranní místnůstce hlídá velký škorpion **listinu Binding scroll**, kterou nutně potřebuješ k dokončení hry. Na konci třetího patra se po pavučině přehoupni přes propast. V posledním, čtvrtém patře najdi ředitele studia, který visí mrtvý v pavučinách. **Kouzlem Telekinesis** si přines jeho **peněženku**, ve které se nachází důležitý malý **klíček**. Na druhé straně propasti vidíš odpočívat obřího pavouka. Přilákej jeho pozornost vystřelením **Ice dart**. S pavoukem v patách utíkej ke dveřím výtahu, odemkni je klíčkem z peněženky, oběma dveřmi projdi a zavři je za sebou. Pavouk se za tebou již nedostane. Pokračuj dál, slez po pavoučí síti a zabij druhou falešnou Elviru. Vezmi **tomahawk** a zhoupni se po pavučině do třetího patra. Sjeď výtahem dolů a jdi do studia 1.

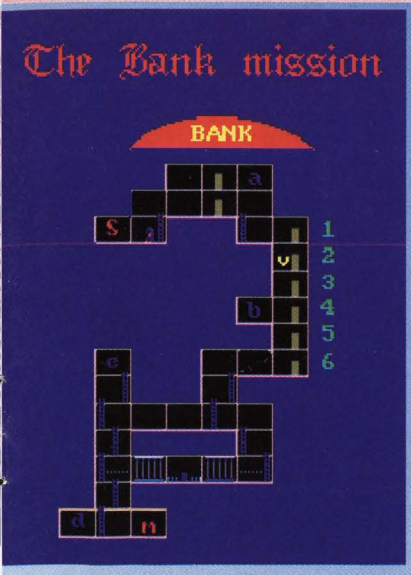
Než vejdeš do strašidelného domu, seber **barometr** ze stěny. Změň jej v **kouzlo Summon storm** (přivolání bouře). Jdi na střechu a **kouzlo Summon storm** použij. Blesk sjede tyčí a elektricky nabije aparáty v laboratoři ve sklepě. Běž dolů, do laboratoře a pákou nastav stroj s Frankensteinem na maximální výkon. Kleštěmi přeštípni dráty vedoucí k Frankensteinově hlavě. Seber: **metal band, scalp a brain**. Z mozku (brain), srdce (heart), vajíček (Eggs) a modlitební knihy (Prayer book) namíchej **Resurrection spell** (oživování mrtvých). Z lana a listiny Binding scroll vytvoř **kouzlo Bind demon** (spoutání démona). Jdi do kostela ve studiu **3** a **kouzlem Resurrection** oživ faráře. Na jeho otázky odpověz **1,2,2,1** a farář ti slíbí svou pomoc - nakreslí na parkovišti **magický pentagram** na přivolávání démonů. Jdi do sklepa k indiánovi a dej mu **Tomahawk, válečné kopí** (War lance), **magický váček** (Magic bag) a **dýmku míru** (Peace pipe). Vezmi si od něj požehnaný tomahawk, kopí a váček a jdi na parkoviště.

Deset černých svíček rozmísti na pentagram a klikáním myši je postupně zapal. Připrav si k ruce **tomahawk** a **kopí** a použij **Magic bag** k přivolání **Cerberuse**. Až se zjeví, spoutej ho **kouzlem Bind demon** a jakmile pohasne blesk, hoď na něj **kopí**. Hned poté mu vyřízni srdce tomahawkem. Elvira, se kterou se nyní setkáš bude již konečně ta pravá a má pro tebe zajímavé překvapení.

Nashle... u další adventure od firmy ACCOLADE nazvané „WAXWORKS" se těší **ANDREW**

Elvira II
Accolade, 1992
grafika **1**, hudba **2**, nápad **3**, zábava **2**
Amiga 70%
ST, MS DOS

THUNDERBIRDS - (HROMOVÝ PTÁK) - ZÁCHRANNÉ AKCE HROMOVÝCH PTÁKŮ



Hra THUNDERBIRDS je určena pro všechny začátečníky v oblasti adventure. I přesto, že patří mezi jednoduché, můžete tady narazit na několik problémů. Tady je jejich řešení.

The mine mission:

Úkolem této mise je zachránit zavaleného horníka v dole. Zachránci Brains a Alan se oba musí dostat na místo určení (na mapě **H**).

Brains: Z nabízených předmětů na začátku vezmi **lucernu** a jakýkoli jiný předmět. Podzemí se začne brzy zaplavovat vodou, a tak musí Brains jít jako první. Od startu u důlního traktoru jdi na místo označené na mapě **(1)**. Vezmi **klíč** (rusty spanner), jdi doleva a v místě označeném **(2)** vezmi **kladivo** (hammer). Můžeš nést jen dva předměty, a tak tady musíš položit i lucernu. S kladivem a klíčem se dej nahoru až dojdeš k rozbitému výtahu. Použij kladivo, párkrát klepni do výtahu a je v pořádku. Polož kladivo, nastup do výtahu a počkej až se rozjede. V místě označeném **(3)** vystup z výtahu, seber **detonátor** (dynamite plunger) a znovu nastup. Vyjeď nahoru, od výtahu napravo najdeš **vodní pumpu**. Použij na ni klíč a vyčerpáš vodu. Polož klíč a vrať se výtahem dolů pro lucernu. S lucernou a detonátorem dojdi do místnosti s číslem **(4)**. Tady najdeš **drát** (fuse wire) ale zatím ho nesbírej. Jdi dál nahoru, přes temné místnosti (bez lucerny tady čeká smrt!) až k zavalené chodbě. Tady polož detonátor a vrať se pro drát **(4)**. U závalu polož lucernu, vezmi kabel a detonátor a přistup k hromadě kamení, ve které je nevybuchlý dynamit. Z vedlejší místnosti odpálíš dynamit a cesta k horníkovi je volná.

Alan: Z vybavení na začátku si vyber **baterku a olejničku**. Z důlní kanceláře jdi do místnosti označené **(6)**, vezmi **žebřík** (ladder) a ve vedlejší místnosti ho použij na odkrytou jámu. Projdi přes tmavé místnosti dolů, do místnosti **(7)**. Tady leží další **vrtačka** (pnuematic drill), ale zatím ji nech ležet. Dvě místnosti doleva je nepohyblivý **vozík**. Použij olejničku, namaž kolečka a roztlač vozík. Vozík přesně padne do jámy ve třetí obrazovce. Dojdi na konec chodby k výtahu a nastup. Z výtahu dojdi do místnosti **(8)**, seber **kabel** (compressor cable) a dojdi do místnosti s kompresorem. Tady polož kabel a s baterkou se vrať pro vrtačku **(7)**. U kompresoru polož baterku, natáhni drát ke stěně a vyvrtej otvor. Dojdi k horníkovi, kde čeká Brains a společně ho dopravte nahoru. Nakonec se ještě Brains musí vrátit k důlnímu kombajnu v nejspodnějším podlaží a.....mission completed.

The Submarine mission:

Úkolem je zachránit havarovanou jadernou ponorku na dně oceánu. Záchrana spočívá ve vyzvednutí na povrch a v zneškodnění reaktoru. Oba zachránci začínají na stejném místě u batyskafu THUNDERBIRD, a proto popíšeme hru pro oba najednou. Na začátku si z vybavení vezmi **skafandr a pilulky**. Druhý člen týmu vezme **sprej proti žralokům** a **cokoli** jiného. Hned na začátku použij pilulky. Druhý záchranář, který pilulky nemá dojde ihned do místnosti **(2)**, kde pilulky najde a použije. Dojdi do místnosti **(1)**, kde od kapitána dostaneš **modrou kartu** (blue passcard). Se skafandrem se dej doleva, sestup do zatopené místnosti **(3)**, kde leží **červená karta** (red passcard). Ve skafandru nemůžeš sbírat věci, a proto projdi celé patro a otevři všechny přetlakové dveře. Až budou všechny místnosti propojeny, vypusť vodu pomocí vypínačů uprostřed každé místnosti. Seber červenou kartu a dojdi do místnosti označené **(r)**. Tady jsou dva ovládací panely reaktoru. S druhým záchranářem dojdi do stejné místnosti. Každý ať vezme jednu kartu. Ten s modrou přistoupí k levému, ten s červenou k pravému panelu. Současně karty použij a.....reactor shut down.

Mise skončí až po vynoření ponorky na hladinu. Dojdi zpět k zatopeným místnostem, které jsou už suché a sestup do místností o patro níž. Tady postupuj stejně jako v předchozím patře a až budou všechny dveře otevřeny, vypusť vodu....ship resurfaced.

Se skafandrem a sprejem proti žralokům (can of SHARK-OFF TM) sestup na dno moře. Sprej použij na žraloka **(ž)** a seber **žlutou kartu** (4-yellow passcard). S žlutou kartou se vrať do žlutého batyskafu Thunderbirds a.....mission completed.

The bank mission

Posláním mise je proniknout do ostře střeženého prostoru banky a odcizit důležité dokumenty ze sejfu v podzemních prostorách. Na akci se vydává **Lady Penelope** a **„sluha" Parker**; přestrojení Thunderbirds. Jako Lady Penelope si na začátku vezmi **sprej a myšku na klíček**, Parker vezme **dynamit a cokoli** jiného.

Od startu doleva použij sprej na hlídače. Polož sprej, dojdi do banky a počkej u výtahu. Druhý člen týmu musí dojít také k výtahu a společně vyjeďte do prvního patra, do místnosti označené **(a)**. Tady je devět skříněk. Skříňka se otevře, když jeden člen týmu stojí u jiné skříňky. Postupně prohlédni všechny skříňky až najdeš **klíč** (key to a safe). Vrať se dolů a dej se doleva, dojdeš k dalšímu výtahu. S oběma členy týmu sjeď do **2** patra a dotlač vozík plný zlata do výtahu (to zvládne Parker). Ve **4.** patře najdeš **druhý klíč (b)**. Sjeď do **6.** patra a vystup z výtahu. Ve vedlejší místnosti je obranné zařízení, které vystřeluje laserové paprsky. Použij **myšku** na klíček, která bez problémů projede skrz střely a vypne zařízení. Jedním členem týmu vezmi **oba klíče** a proveď následující akci: jdi o dvě patra níž a doprava k žebříku. Vlez na žebřík, ale ještě neopouštěj místnost. Až zleva přiběhne hlídač, rychle slez dolů do bezpečí - odlákal jsi hlídače.

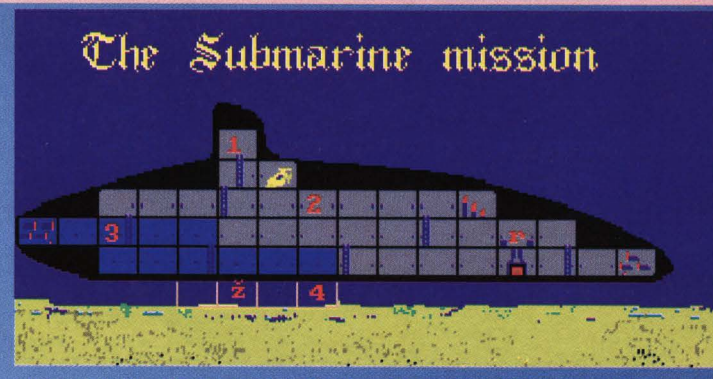
S druhým Thun-derbirdem, který má dynamit se dej dolů a doleva, až dojdeš na konec chodby, kde vylezeš nahoru do místnosti označené **(c)**. Tady použij dynamit u trezoru a uteč do druhé místnosti. Za chvíli (cca 20 sekund) se vrať, po explozi dynamitu najdeš v trezoru **třetí klíč**. Jdi dolů, do místnosti **(d)**, tady leží **čtvrtý klíč**. Nevstupuj do místnosti označené **(m)**, tady totiž číhá nebezpečná myš (!?) Dojdi do místnosti, kde je šest spínačů. S druhým členem týmu dojdi do podobné místnosti na druhé straně. Spínače otevírají šest dveří k sejfu na druhé straně. Proto s jedním Thunderbirdem vejdi do sejfu a druhým zkoušej přepínat spínače. Po každém přepnutí spínače se podívej, jestli se otevřely dveře k sejfu na druhé straně. Po několika pokusech najdeš tu správnou kombinaci. Potom stejným způsobem otevři i druhou šestici dveří. S oběma členy dojdi k trezoru uprostřed, použij všechny čtyři klíče, sejf se otevře, objeví se dokumenty. Seber dokumenty a.....mission completed

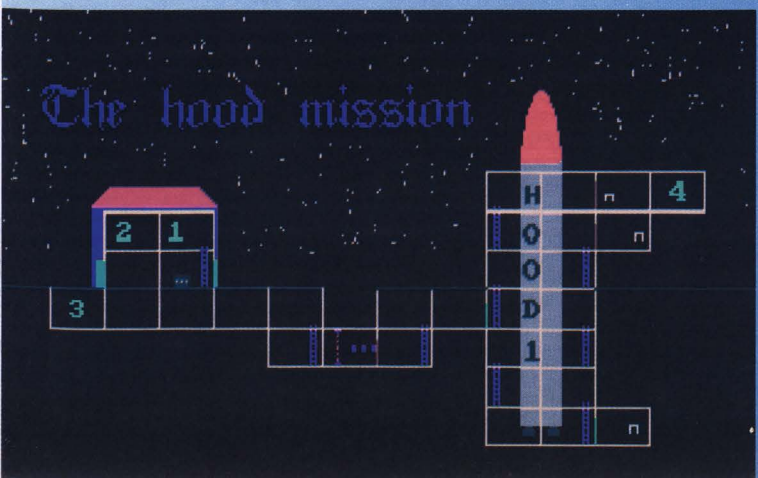
The Hood mission

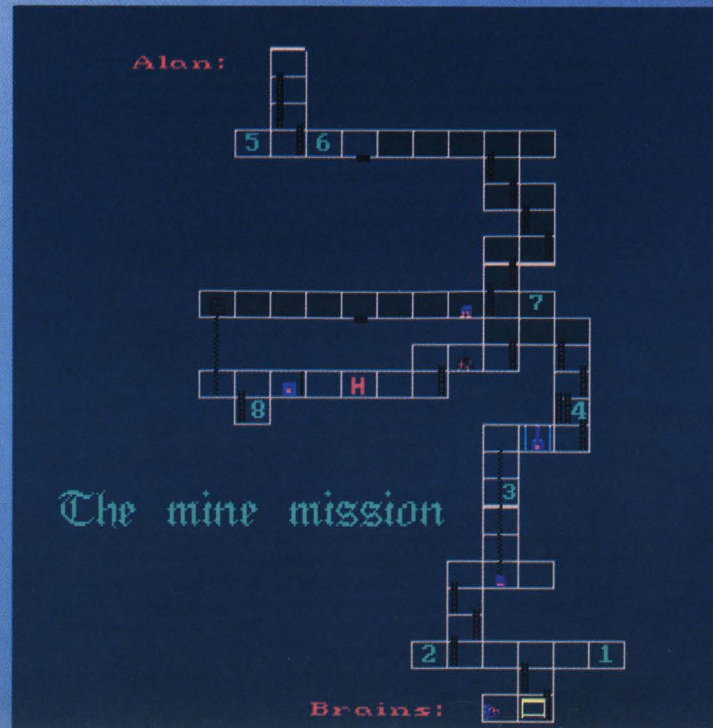
Na vzdálené planetě sídlí šílený profesor, který ukradl dokumenty Thunder-birds a staví raketu, kterou chce zničit svět. Úkolem je najít dokumenty a zneškodnit raketu.

Na začátku vezmi **brýle a lepidlo** jedním členem, druhý ať vezme **brýle a pistoli**. Dojdi do baru, vejdi do prvního patra **(1)**, vezmi **klíč k pianu** (piano key). Ve vedlejší místnosti **(2)** jsou dvě skříňky. V té levé najdeš **noty** (some sheet music). Vrať se k pianu a odemkni ho (použij klíč). Druhý Thunderbird dojde k pianu a postaví se za něj. Použij noty, seber jednu z věcí, které jsi musel položit a přistup také k pianu. (sebou musíš mít **lepidlo, pistoli a dvoje brýle**). Piano zahraje melodii, spustí tajné zařízení, podlaha se propadne a ty sjedeš do podzemí. Ihned jdi kousek doprava a použij **lepidlo**. Ustup zpět doleva a počkej až přiběhne strážní robot a přilepí se. Seber bombu v místnosti **(3)**. Thunderbird s pistolí se dá doprava, po žebříku dolů až k místnosti se silovým polem. Tady třikrát vystřel do vypínačů na druhé straně a pole vypneš. Projdi, jdi až k raketě a sestup do nejspodnějšího patra, kde v místnosti napravo přepneš spínač. Druhý člen týmu, který má brýle a bombu vyjde až do místnosti napravo nahoře **(4)**, kde leží **film** (Thunderbirds secret film). Ve vedlejší místnosti přepni spínač, v raketě se objeví otvor. Jdi doleva k otvoru, použij bombu a můžeš si blahopřát ke splnění všech misí.

ICE





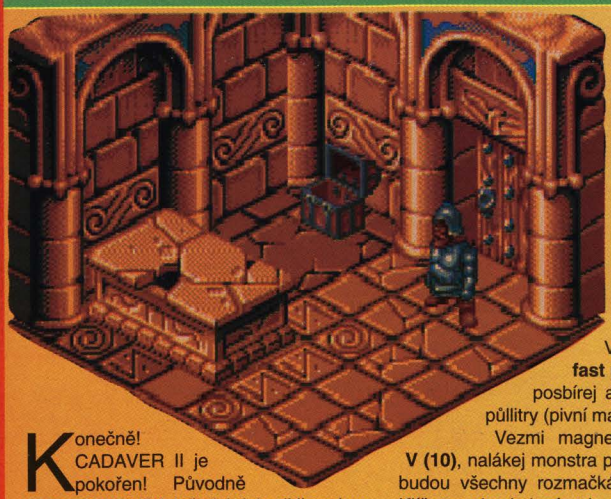


Thunderbirds

grafika **3**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **1**

C 64 60%
Atari XL/XE, Sinclair

CADAVER II - THE PLAY OFF AMIGA, ST, PC - KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ



Konečně! CADAVER II je pokořen! Původně jsem předpokládal, že jej dohraji ihned po dílu prvním a vydám jeho řešení v **EXCALIBURU 10**, ale jak sami vidíte, zpozdil jsem se s vydáním až do čísla 13. Zpoždění nebylo způsobeno ani leností, ani neschopností, ale CADAVEREM. Věřte mi nebo ne, tak tuhá hra jako je (byl) Cadaver II se jen tak nevidí. Že už dávno vyšly návody v časopisech **Powerplay** a **Amiga Joker**? Nenechte se vysmát - byly chybné! Ano, přiznávám se, že jsem se tentokrát po totálním zákysu podíval na německé řešení třetí zóny této zapeklité hry a ouha: k ničemu mi to nebylo. Zrovna v místech, kde jsem měl problémy já, byly německé návody špatně (zákysy trvaly skoro půl roku a týkaly se místnosti 8 ve třetí level a později místnosti X levelu 4). Tyto informace zde neuvádím proto, že bych snad chtěl sočit proti **Powerplayi**, nebo (chraň pánbůh) proti skvělému **Amiga Jokeru**. Chci jen zdůraznit všem lidem, kteří si myslí, že opisujeme návody ze západních časopisů, že jsme tak nikdy nečinili a neučiníme. Jsme sice „pouze" Češi, ale to nemění nic na věci, že bychom nemohli spousty her dohrát jako první! A teď k našemu tématu.

CADAVER II je vskutku tuhá 3D chodička-bludišťovka, a kdo má slabé nervy ať se jde raději projít ven. Firma BITMAP BROTHERS ne nadarmo slibovala, že druhé pokračování CADAVERA bude určeno pro skutečné Cadaver-experty. Avšak nebojte se, NÁŠ návod sice vychází později, ale zato je 100% přesný.

A teď do toho: (Přecházení mezi místnostmi bude popisováno standartně - tj **směry Sever, Jih, Východ, Západ (S,J,V,Z)**. Jména místností jsou natolik monotónní, že jsem se rozhodl je ani neuvádět - čísla budou stačit. Stejně jako v návodu na předchozí díl budu pro kouzlo **Dispel trap** používat výraz **„odpastovač"**.

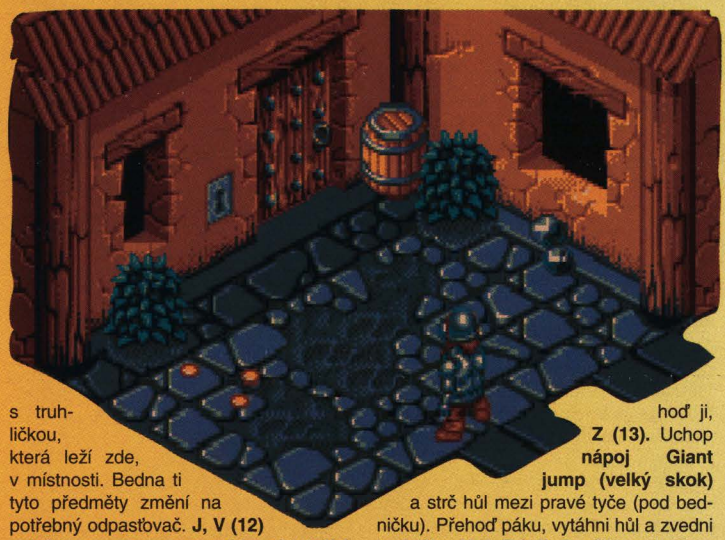
LEVEL 1

V první místnosti **(1)** seber deník a vhoď jej do štěrbiny, **Z (2)**. Prohledej kosti, přivlastni si **Orcsineův deník** a ze stoličky vezmi **deník svůj**, **Z, S** (pravé dveře-3). Ze skříňky uchop nápoj na rychlost zvaný **Speed potion** a **svatý symbol.** Zpod polštáře vezmi **dýku, J, S** (levé dveře-4). Seber klíč ze skříně, **J, Z,** odemkni klíčem, **S (5)**.

Prozkoumej kosti a vezmi Valuinův deník, **J, V, V, V (1)**. Oba cizí deníky vhoď do štěrbiny. **Z, S (6)** páky nastav tak, aby pouze prostřední směřovala dolů. Seber teleporter a použij ho **(7).** Vyndej kuře, odpastovač Dispel trap ze skříňky, přehoď páku, prozkoumej kosti a seber **Purvalův deník. S, Z, S (5)**, odpasti truhlu, vezmi **kouzlo Turn moster**, dýku a malou truhličku, **J, V, V, V (1)**.

Purvalův deník vhoď do štěrbiny, **Z (2).** Obě dýky zasuň do oltáře, prozkoumej a použij lebku, vezmi klíček a odemkni truhlu. Přivlastni si **kouzlo Massacre** a svatý symbol, **S (6)** ukradni si měšce zlaťáků z truhly, **J, Z, Z, Z (8)**. Kuře dej sedícímu muži a odnes truhličku a extra energii, **J (9)**. Vypij **Super fast potion** a rychle posbírej a vypij všechny půllitry (pivní maratón).

Vezmi magnet **(lodestone)**, **V (10)**, nalákej monstra pod buchar a až budou všechny rozmačkány, seber klíč. Klíčem odemkni zámek, seber truhličku a přehoď páku, **V, V (11)**. Polož své dvě malé modré truhličky, do každé vlož svatý symbol a vhoď je do velké truhly spolu s truhličkou, která leží zde, v místnosti. Bedna ti tyto předměty změní na potřebný odpastovač. **J, V (12)** polož na zem magnet a suň ho až k ležící kouli. Uchop klíč, odemkni velkou truhlu, klíčem z ní odemkni dveře, seber **kouzlo na otevírání truhel Unlock chest** a extra energii. Z menší bedny vyndej **kouzlo Dispel magic** a použij ho na ležící kouli. Polož svou zamčenou truhličku a klíčkem z koule ji otevři - získáš další extra energii, **Z**. Za pomocí extra energií se dostaň k páce a přehoď ji, **Z (13)**. Dávej pozor na šípy, odpasti pravou truhlu a otevři ji kouzlem **Unlock chest**. Pomocí **kouzla Dispel trap** otevři vnitřní truhlu i malé truhličky z ní. Vezmi klíč a **kouzla Activate a Learn potion**, přehoď páku, **V, J (14)**. Postav na zem nepotřebné věci a přeskoč překážku, přehoď páku a vrať se pro **kouzlo Reveal, Z (15)**. Postav stůl doprostřed místnosti, vylez na něj a používáním **kouzla Reveal** si postav schody ke dveřím, **Z (16)**.



Použij **kouzla Active**, **Massacre** a **Active**, schovej se za sud, znovu použij **kouzlo Active** a schován za sudem proběhni doleva, **Z (17)**. Čtyřikrát stiskni tlačítko, pak jednou druhé a třikrát první, **Z (18)**. Pomocí nepotřebných věcí přejdi bodáky a seber klíč. **Kouzlem Turn monster** naveď monstrum do bodáků a odemkni zámek klíčem, **S, V, V (19)**. Bariéru podlož dostatečným počtem nepotřebných věcí a přehoď páku, **V (20)**. Otevři truhlu, seber klíč a přehoď páku, **Z, Z (21)**. Prozkoumej otvor, pomocí **nápoje Super fast** doběhni pro minci a vhoď ji do otvoru. Seber a použij teleport.

V následující místnosti nenech spadnout ani jeden diamant na podlahu, polož několik nepotřebných věcí, abys diamanty zablokoval. Chvíli to vydrž a vrať se do místnosti **9**. Klíčem z **20** odemkni západní dveře a vejdi.

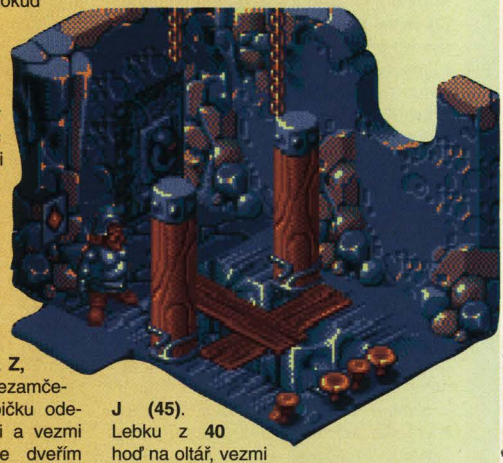
LEVEL 2

V první místnosti vezmi chléb ze sudu, **Z (2)**, vyměň chléb za pytel s kameny a mrchu zablokuj holí, **V, S (3)**. Zabij mrchy kameny z pytle a vezmi klíč, **S, S (4)**. Rychle odemkni pravý zámek klíčem ze **3, S (5)**; seber **kouzlo Activate** ze skříně. **J, J, J, J, Z, J, J (6)**, použij **kouzlo Activate, V (7)**. Otevři bednu, seber **nápoj Super fast** na rychlost a extra energii, **S (8)**.

Z truhly vyber **kouzlo Massacre**, **jed na pavouky Spider poison** a **nápoj Cure poison** léčící otravu. **J, Z, S, S, S (9)**, zabij mrchy, vypij lahvičku, **Z (10)**. Po nestvůře rychle skoč na plošinku a přehoď páku, **J (11)** šestkrát přehoď páku a stiskni tlačítko. Přečti knihu a seber **kouzlo Dispel curse**, dále prozkoumej sud, na kterém leží korbel a vezmi **kouzlo Turn monster**, můžeš si také nabrat spustu jídla, **J (12)**. Zvedni pytel s kameny, prozkoumej polštář, vezmi klíč a přehoď páku, **Z**. Na pravou páku použij **kouzlo Dispel curse** a přehoď ji, **Z (13)**. Uchop **nápoj Giant jump (velký skok)** a strč hůl mezi pravé tyče (pod bedničku). Přehoď páku, vytáhni hůl a zvedni bedničku, **V, J, Z (14)**. Použij kouzlo **Turn monster** a přehazuj páku, dokud neprojdeš pod tyčemi.

J, zvedni kámen, **Z, S (18)** posbírej kameny, **S (15)** přehoď levou a pravou páku, sesbírej všechny kameny a vezmi **kouzla Bless magic** a **Unlock door, Z (16)**. Vezmi klíč z truhly, **V, V (17)**. Prozkoumej mrtvolu, odeber klíč, postav věž z věcí a přeskoč mříže. Přehoď páku a posbírej si své věci, **Z, J (18)**. Klíč vlož do zámku a **kouzlem Unlockdoor** si odemkni východní dveře, **V (19)**; vezmi Jade diamant ležící za oltářem. **Z, Z (20)** otevři bednu a vezmi nezamčenou krabičku, zamčenou krabičku odemkni klíčem ze stolu, otevři ji a vezmi **rubín**. Přisuň si stoličku ke dveřím a odejdi po ní (nestoupej na práh!). **V, J (21)** do sudu naházej šest kamenů z okolních místností a z bedničky vezmi **diamant Tigers eye. V, S, V, S, S (22)** odemkni zámek klíčem ze **17** (kdo potřebuje doplnit střelivo, může si jej vybojovat v jižnější místnosti - dolní dveře). **Z** (horní dveře- - **23**) prozkoumej mrtvolu a rychle ukradni diamant. **V, S (24)** vypij **nápoj Super fast**, rychle běž k sudu a vlož do něj jed na pavouky Spider poison, **Z (25)**. Do první lebky vlož **diamant Tygří oko**, do druhé **rubín** a do třetí **kámen Jade, Z (26)**. Pomocí věcí skoč na prkna a přeskákej až k páce. Páku přehoď a vezmi klíč, **Z, S (27)**. Přehoď páku, postav si věci na zem a přeskákej přes prkna, **S (28)**. Použij **kouzlo Massacre** a východní dveře odemkni **kouzlem Unlock door, V, S (29)** přehoď obě páky, **Z (30)**. Vypij **kouzo Immortality (nesmrtelnost)**, skoč na mrchu a sraz klíč z tyče. Přivlastni si **kouzlo Unlock door** a odemkni jím dveře, **V (29)** přehoď obě páky, **Z,** (vrať se) **V**, odemkni jižní dveře **kouzlem Unlock door, J, Z, J** (přeskákat přes prkna), **J, V, V, V (24)** přehoď páku, **S (31)**. Polož **diamant Evil gem** z **23, J, V, V, V, S, S, V (32)** vezmi červenou truhličku, **Z (4)**, klíč od pavouků z **24** vlož do zámku, **Z (33)**. Tak dlouho mačkej střídavě tlačítka, dokud neotevřeš dveře, **Z, J, Z, Z,** přehoď páku, **J (31)**. Rychle vezmi **Evil gem, S, V, V, V (34)**. Polož diamant na oltář a ukamenuj mrchu. Klíčkem z ní otevři truhlu, seber **magické střely Missile** a odpastovač.

Z, S, V, V, J, J, 6x Z, J (35) - projdi mřížemi a polož několik předmětů, aby na tebe mrcha nemohla. Přeskoč mříž, zabij zdálky potvoru a přehoď páku. Seber **kouzlo Activate** a extra energii (kousnutí mrchy se dá vyléčit nápojem Cure poison). **V (36)** pober všechny peníze, zbraně a extra energii. Třikrát otevři a zavři velkou truhlu a do objevivšího se zámku vlož klíč z **26. V, V (37)**, zvedni kámen, **J, (38)** použij **kouzlo Activate, Z (39)**. Použij **kouzlo Turn monster** a novou zásobou kamenů z **36** zabij další potvoru. Vezmi klíč a vlož jej do pravého zámku, vejdi **(40)**, postav věž z mnoha věcí a přeskoč tyče. Na druhé straně seber lebku a postav na sebe dva půllitry + nepotřebnou věc, vyskoč na trofej a z ní přes mříže zpět; pober si své věci, **J, J, V, V, J (41)**. Polož cokoliv na bodáky před klíč, vlož kámen z **37** do otvoru a mačkáním tlačítka klíč sestřel na zem a seber ho, **V (42)**. Vezmi **kouzlo Unlock chest** a **zmrazovač Freeze**. Polož na zem červenou bedničku z **32**, použij na ni odpastovač a Unlock chest. Otevři vnitřní bedničku a seber tři klíče. Klíčem z **37** si odemkni dveře, **Z, S, Z, Z (42)**. Zabij mrchu a do zámku vlož klíč označený **„Earth", J (44).** Rychle vlož klíč **„Venus"** do dolního zámku, **zakouzli Freeze**, dotáhni sud pod horní zámek a vyskoč na něj. Do horního zámku vlož klíč **„Mercury"** (vivat Queen), přehoď páku,



J (45). Lebku z **40** hoď na oltář, vezmi klíček a z truhly vezmi **nápoj síly Strength** a **kouzlo Turn monster, S, S, S, V, S, V, S, Z (46)** použij **Turn monster, Z (47)**. Odemkni klíčem ze **45, Z (48)**. Vypij sílu Strength a odtáhni sudy pod prkno, přehoď páku, **J (49)**. Pober prachy a vezmi klíč, **S, V, V, V, S, S (28)**. Klíč ze **49** vlož do pravého zámku a klíč z **30** do zámku levého, vejdi...

LEVEL 3

V místnosti 1 (S,S) otevři truhlu, seber **kouzlo**

Fireball a **kalich, J (2)**. Shoď skleněnou kouli z oltáře a seber střepy, **J, J (3)**. Polož kalich pod sud a nalij do něj víno. Než ho zvedneš, vlož do něj střepy pro lepší zažívání. **S, S, S (1)** podej kalich knězi, vezmi klíč a vlož ho do zámku, **Z (4)**. Skoč na stoličku a prozkoumej stěnu, stiskni tlačítko a seber klíček. Otevři velkou truhlu a vezmi kouli s vyrytým **„N“. J (5)**, otevři truhlu a vyndej talisman a klíč. Truhlu zavři a znova ji otevři. Vezmi teleporter, ale zatím jej nepoužívej, **S, V, J, J, J (3)** odemkni klíčem z **5, J (6)**. Nepotřebnou věcí zablokuj jeden z otvorů v zemi, pober mince a vezmi odpasťovač, **Z (7)** seber tři věci z kruhu a zapamatuj si je, **Z (8).** Tuto místnost jsem proklel. Musíš postupovat přesně takto: přehoď pravou páku a z prvního otvoru v podlaze rychle seber **Unlock door spell** a **Super jump** (otvírač dveří a superskok). Vyskoč z díry po pytlech zlata, zabij monstrum **kouzlem Fireball** a seber **kouzlo Mind blast** z jeho díry. Vypij **Superjump** a vyskoč ven, spadni do díry vlevo. V dolní místnosti seber kalich a chvilku počkej. Až budeš nahoře, přehoď levou (!) páku a **zakouzli Unlock door** na levé dveře (UFF), **Z, Z** (horní dveře-**9**). Rychle přehoď páku, uskoč a seber klíč a bedničku, **V**, Polož bedničku z **9**, odpasti ji a otevři, klíč vlož do zámku, **Z** (dolní dveře-**10**). Vezmi nápoj na sílu (Strength potion) a **kouzlo Activate**. Odtáhni pravý sud. Opatrně vytáhni klíček zpoza levého sudu, **V, S (11)**. Odpasti a otevři truhlu, vyndej talisman a překladatelské **kouzlo Traslation.** Mimochodem, pokud v této místnosti vložíš křišťálovou kouli (ležící zde na zemi) do otvoru ve stěně, pasuje tam. Pravděpodobně k ní máš najít kouli druhou, aby se cosi stalo, já druhou kouli nenašel. Kdo záhadu vyřeší, bude slavný pařan!

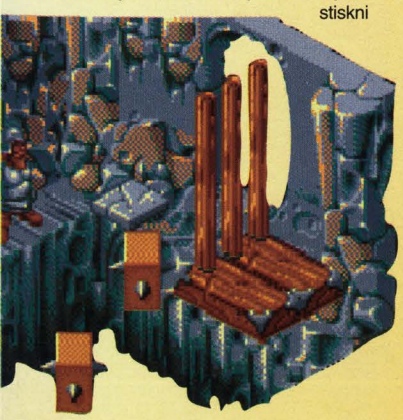
Pokračuj: **J, V** (dolní dveře), **V, V (6)** naplň pohár vodou ze sudu, **Z (7)** použij **kouzlo Activate, Z, Z, V** (horní dveře-**12**). Zablokuj dveře vpravo, aby ti padající kameny nezatarasily vchod. Seber talisman zpod schodů, otevři truhlu a vyzvedni **Bless spell, klíč a talisman, V (13).** Rychle proběhni přes bodáky a klíč ze **12** vlož do zámku, nesbírej lahvičky **(!), S (14A)**.

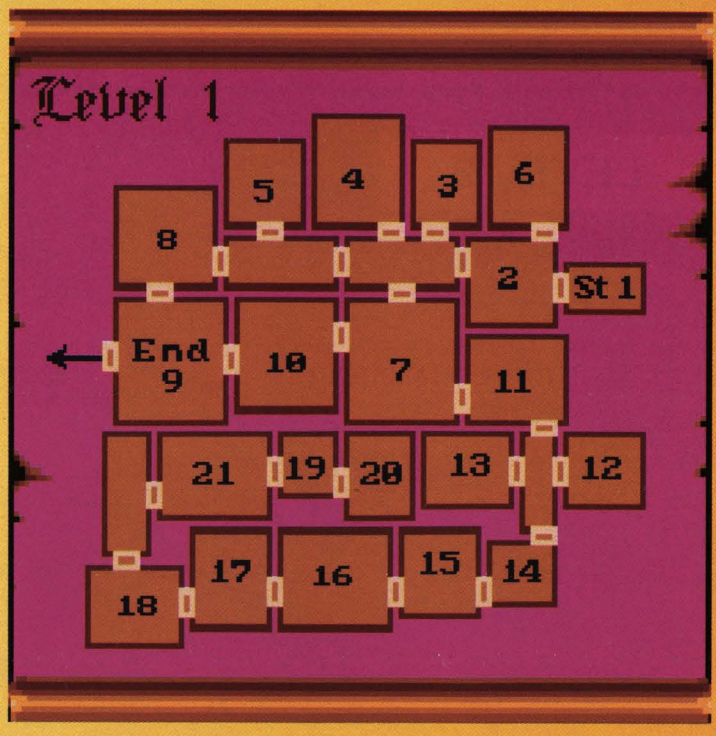
Vlož správné talismany do dutých kamenů, **V (14B)**, opět vlož dva zbývající talismany do kamenů, prozkoumej oltář, stiskni tlačítko a seber kouli s vyrytým **„A“**, polož lahvičku **Strength potion** a zakouzli na něj **Bless spell**, vezmi posílený nápoj, **J (15)**. Odpasti truhlu a seber truhličku. Vypij posilující Strength potion a odsuň náhrobek, spadni dolů. V dolní místnosti vezmi odpasťovač z malé truhličky a odpasti velkou bednu. Otevři ji a seber další odpasťovač. Odpasti menší bednu a pober urny. Polož zamčenou truhličku z minulé místnosti a otevři ji klíčkem, který zde leží. Seber a použij teleporter **(14B)**, **Z, Z (16)**. Přehoď páku tak, aby klíč spadl na plošinku, klíč seber, **V, S (17)**. Tři věci, které ležely v kruhu v místnosti **7** polož do kruhu a odemkni zámek klíčem z **16**, **S (18)**. Odpasti malou bednu a vezmi Imunitu, otevři obě tajné schránky v severní stěně a seber kouli s vyrytým **„U“.** Seber čtyři nádobky s vodou, **J, Z, Z (19).** Ústům, která mluví pravdu (v mém případě to byly pravé) daruj čtyři nádobky s vodou z **18** a pohár naplněný u sudu v **6, S, V (20)**. Vezmi **kouzlo Unlock door** a klíč, použij teleporter z **5**. V následující místnosti vezmi minci z bedny a vlož ji do otvoru. Správně odpověz na otázky a znovu použij teleporter **(5)**.

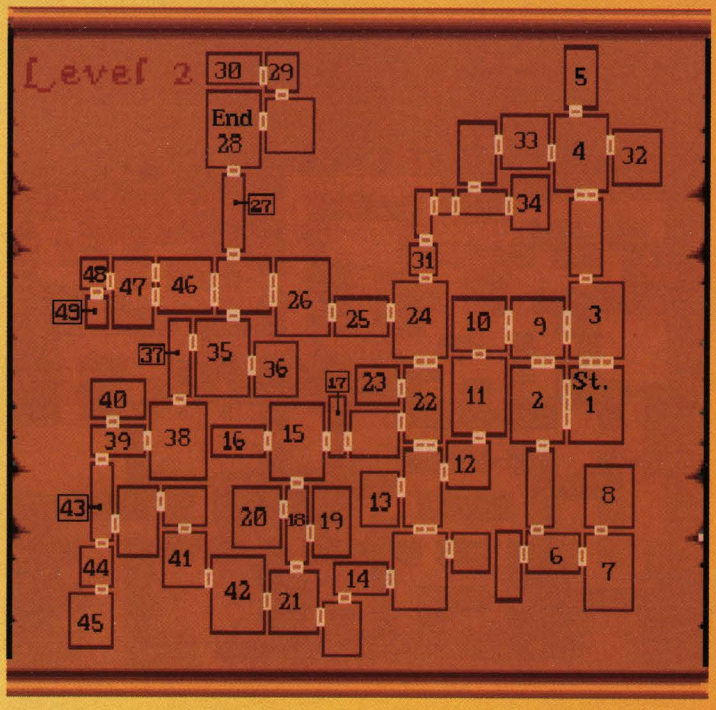
Vrať se do místnosti **19**, jdi na sever, postav si věž z věcí, vypij Superskok a proskoč otvorem ve stěně, **Z, Z,** odemknout klíčem z **20, J, J (21)**. Přehoď obě páky a použij Unlock door na pravé **(!)** dveře, vrať se do místnosti **26** a skoč do díry. V dolní místnosti seber knihu a klíč z truhly a použij **kouzlo Activate (26)**. Jdi na sever a spadni do díry **(22)**, díky knize můžeš projít na východ do **23** a vzít **Měsíční kouli, Z (22)** přehoď páku a vyjeď ke dveřím, **Z (24)** vezmi a použij teleporter **(25)**. Koule s písmeny **„U“, „N“** a **„A“** vlož do otvorů v zemi - vznikne magický nápis **LUNA**. Doprostřed polož měsíční kouli z **23** a pober všechny **kouzla Mind blast**, **Z**, 2x přehoď páku, **Z (26)**. Čtyři kouzla Mindblast vlož do truhly a seber velmi silné kouzlo Mindblast. Polož svou truhličku zvanou **Casket of protection** a zmíněné kouzlo do ní vlož. Truhličku seber, **S, V, V**, známým způsobem přeskoč díru, **J, V, V, J, Z (16)**.

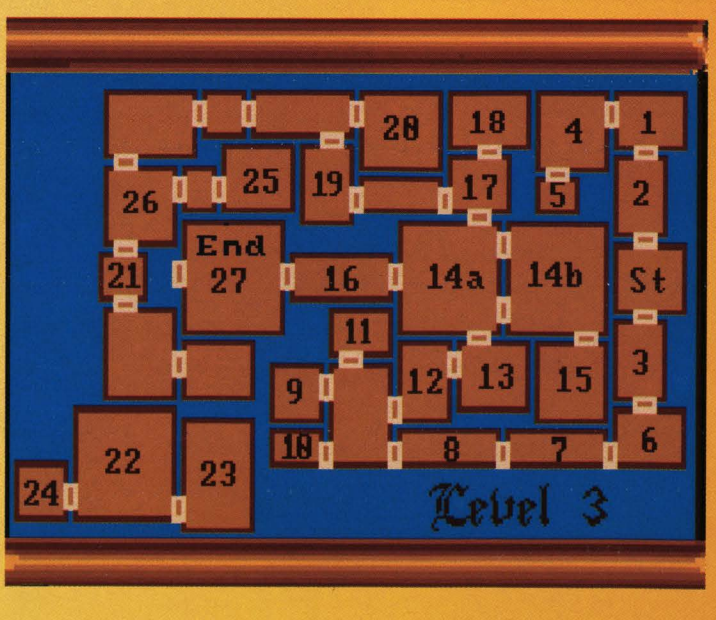
Tato místnost má asi i jiné řešení spojené s lokací **11**, ale já jsem si postavil komín z několika věcí, vypil jsem Superskok a díru jsem prostě přeskočil. Na druhé straně polož lahvičky s extra energií a kouzlo Fireball, vejdi na západ **(27)**. Polož truhličku **Casket of protection** (ne však přímo před dveřmi!), otevři, nech kouzlo Minblast ležet na zemi a seber krabičku. Vezmi Strážci diamant a vrať se na východ **(16)**. Vlož diamant do úst a do krabičky, kterou máš u sebe vlož kouzlo Fireball, **Z (27)**. Vezmi a použij **kouzlo Mindblast**. Střílej do Strážce Firebally, až zemře (můžeš se vrátit pro hojivé lahvičky do **16**, ale zbraně s sebou neber). Až Strážce zabiješ, jdi dvakrát na západ.

Finální úroveň přiště, prostě se nám do tohoto čísla již nevešla. **ANDREW**



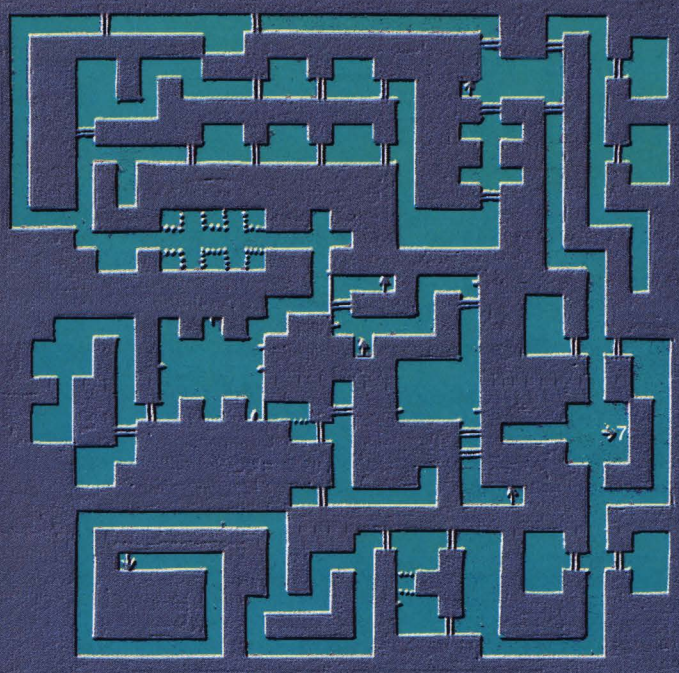




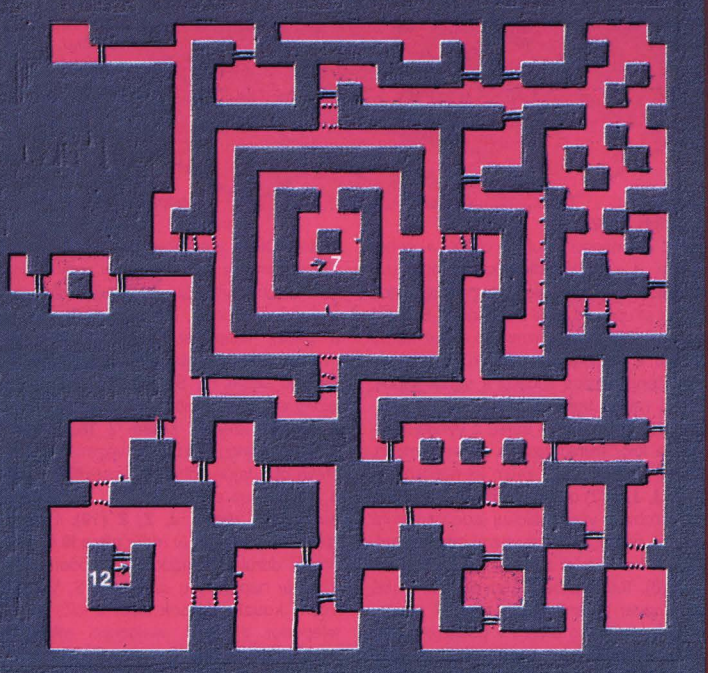


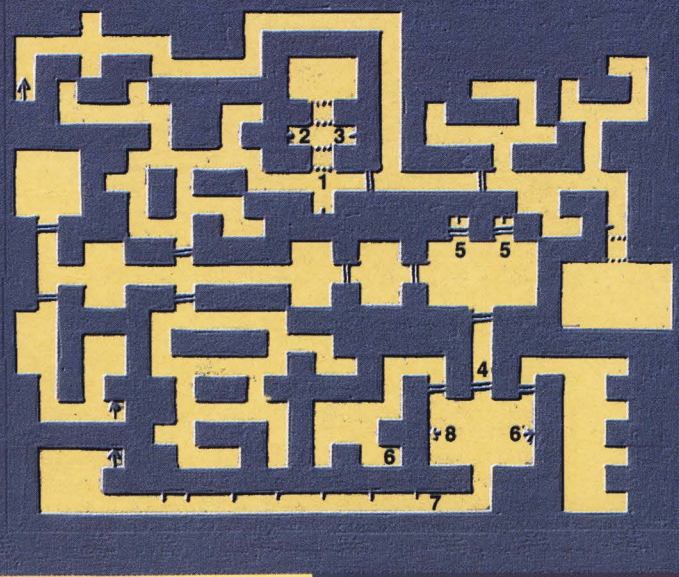
Cadaver II
Bitmap Brothers, 1991
grafika **1**, hudba **1**, nápad **2**, zábava **1**
Amiga 82%
ST, MS DOS

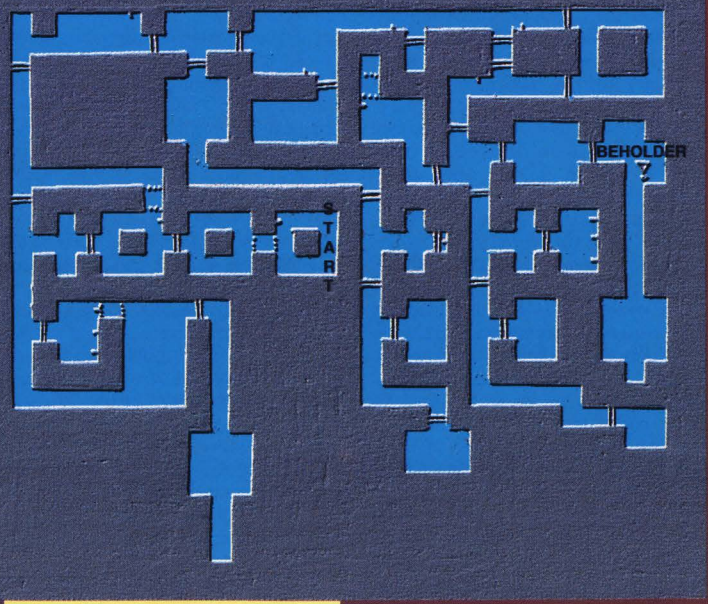
LEVEL 9



LEVEL 11







LEVEL 10

LEGENDA:

1, 2, 3 - DVAKRÁT STISKNOUT
4 - NEČÍST NÁPIS - NEBEZPEČÍ VÝBUCHU!
5 - NEDOTÝKATI SE!
6 - PRINC KEIRGAR - NEBRAT S SEBOU!
7 - VŠECHNO 13X STISKNOUT, POTOM W, W, W, W, E

KIKI

LEVEL 12

PLAN 9 FROM OUTER SPACE - HRA, KTERÁ PŘIŠLA Z VESMÍRU

Na samém počátku hry dostaneš od svého šéfa sto dolarů a úkol: musíš najít šest ztracených částí filmu a doručit je zpět. Není to nic lehkého, a tak se moc nezdržuj.

Vydej se do skladu (STORE ROOM) a vezmi ze sochy náhrdelník (TAKE LOVE BEADS). U vchodu požádej hlídače o zavolání taxi. Počkej až přijede a dej muži u dveří deset dolarů. Vyjdi na ulici, ale do vozu nenastupuj. Místo toho jsi jednou na sever a potom doprava - do baru. Tady promluv s osobou, která prodělala změnu pohlaví (TALK TO STRANGE FEMALE TYPE). Dozvíš se adresu podivného muže - herce jménem Bela Lugosi, původem z Transylvánie (ano, hrabě Dracula odtamtud také pocházel). Kup si láhev rumu od barmana (TALK TO BARMAN) a vrať se do hlavní budovy. Pracovna tvého šéfa je již prázdná, a tak proklouzni do jeho soukromé místnosti. Prozkoumej všechny obrazy na zdi (EXAMINE PICTURE) - na jednom z nich je další adresa. Vydej se znovu ke dveřím budovy. Objednej taxi a tentokrát již nastup. Jako adresu uveď Lot 9, Pleasant Rest, Highgate. Vystup z vozu, jdi na hřbitov a sestup do krypty. Prozkoumej tělo v otevřené rakvi (EXAMINE BELA LUGOSIÉS BODY) a nalezneš klíč. Ze země zvedni kladivo (TAKE HAMMER). K čemu asi kladivo sloužilo, když v hrudi Bely Lugosi vězí hluboko zaražený krvavý kůl? S klíčem se vrať do taxíku a vydej se na druhou adresu: Vlad The Impaler St. V temném domě najdi pracovnu a proveď následující akce: prozkoumej reklamní letáček obchodního domu (EXAMINE FLYER). Vezmi fotografii (TAKE PHOTOGRAPH) a tak dlouho strkej do vycpaných hlav na zdech, až zpoza jedné z nich vypadne kreditní karta (PUSH TROPHY). Takto vybaven se vyprav na nákup do místního obchodního domu.

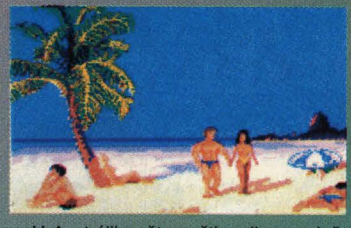
V obchodním domě se můžeš libovolně pohybovat pomocí výtahu, stačí jen mačkat knoflíky (PUSH BUTTON). Nejprve jeď do druhého patra a kup si upíří masku (TALK TO ASSISTANT). Potom masku prozkoumej (EXAMINE SCARY MASK), nalezneš malý klíček a papírek. Masku a papírek polož (DROP SCARY MASK; DROP NOTE) a vyjeď o patro výše. V cestovní kanceláři ve třetím patře si kup letenku do Brazílie (TALK TO ASSISTANT). Ve čtvrtém patře je jen kino, a tak se zastav až v podlaží č.5. Promluv s prodavačem a nahoď téma sklízení kukuřice (TALK TO ASSISTANT). Prozkoumej lopatu na zdi, znovu s prodavačem promluv a lopatu kup. V kopírovacím zařízení na jeho stole si ještě ofoť svoji fotografii z pasu (USE PASSPORT WITH PHOTOCOPIER). Vyvez se do nejvyššího patra a prozkoumej kreditní kartu (EXAMINE TrEx CARD) - na jejím rubu je napsáno číslo, které si musíš zapamatovat. Dej klíček z masky úřednici u přepážky (GIVE SMALL KEY TO TELLER) a až se bude ptát na číslo schránky, odpověz číslem z rubu kreditní karty. V sejfu otevři schránku a vezmi film (OPEN SAFE DEPOSIT BOX; TAKE FILM REEL). U přepážky si ještě na kreditní kartu Transylvanian Express vyzvedni Brazilskou měnu (TALK TO TELLER). Nákupy skončily, je čas se odebrat na letiště.

V letištní budově dej svůj lístek ženě u přepážky a nastup do letadla. V letadle rychle projdi do pilotní kabiny a promluv s pilotem - prozradí ti svůj oblíbený brazilský hotel, své jméno a také to, že si v hotelu něco zapomněl. Až budeš takto informován, vrať se na své místo, připoutej se a nekuř, za chvíli přistaneš v Brazílii.

Z letiště si vezmi taxi přímo do hotelu. V recepci prozkoumej knihu (EXAMINE REGISTRATION BOOK) a zapamatuj si číslo pokoje, ve kterém váš pilot bydlel. Potom si tento pokoj vezmi (TALK TO RECEPTIONIST). Dojdi do pokoje a ze stolu vezmi pilotův osobní průkaz (TAKE PILOT ID). V recepci vrať klíč a projdi přes pláž do jeskyně. V jeskyni nalezneš další film (TAKE FILM REEL). Pokud nebudeš mít u sebe fotografii Bely Lugosi, netopýři v jeskyni tě rozsápou. Vrať se na letiště, kde na tebe již čekají ostří hoši z místní policie. Veškerý odpor je marný. Můžeš se pokusit podplatit policistu na strážnici, ale od vězení tě to nezachrání. V žaláři dej hlídači láhev rumu (GIVE RUM TO PRISON GUARD) - Když se vypotácí ven, vypadne z něj starobylá soška, která je dutá, a tak ji hned rozbij kladivem (USE HAMMER WITH STATUETTE). Získáš kuklu můry Smrtihlava. Kladivo už potřebovat nebudeš, a tak jej polož (DROP HAMMER). Vrať se na letiště a nalep svou fotografii na pilotův průkaz (USE PHOTO WITH PILOT ID). Ukaž průkaz paní v recepci a sděl jí, že dnes letíš do Austrálie. Nastup do letadla a pěkně se prospi.

V Austrálii před budovou světoznámé opery se pokochej krásou moderní architektury a potom si odskoč doprava na pláž. Promluv s dívkou v popředí, nejlépe o počasí a potom jí nabídni korále (TALK TO BATHER), řekni větu: „Hi there, nice weather" a potom „Would you like these beads?") ze samé radosti tě zavede za svými přáteli. Až se na tuto společnost vynadíváš, vrať se na letiště a dej letušce zpáteční lístek. Leť domů a ještě na letišti prozkoumej bývalý pilotův průkaz (EXAMINE PILOT ID). Nastup do taxíku a udej adresu AVIATION WAY, to je totiž pilotův dům. Dveře domu jsou ale beznadějně zamknuté, a tak si musíš pomoci starým osvědčeným trikem - západku na dveřích odstraň pomocí pružné kreditní karty (USE TREX CARD WITH FRONT DOOR). Snadné, že? V domě nalezneš potápěčský přístroj (TAKE SCUBA GEAR) a na zahradě další část ztraceného filmu.

Zajeď se provětrat na hřbitov a při té příležitosti vylup hrob nalevo od krypty (3 krát USE SPADE WITH GRAVE; EXAMINE GRAVE) - nalezneš další film. Po této ne příliš příjemné akci raději zahoď usvědčující materiál (DROP SPADE). Zajeď do hlavní budovy tvého šéfa a ze skladu vezmi slovník (TAKE DICTIONARY), stav se na stavbě a promluv si s dělníkem - když uvidí, jak jsi opálený z Austrálie, pošle tě za svými přáteli, které již dobře znáš - až je příště potkáš, máš je pozdravovat od Freda. V restauraci severně od studia seber ze stolku balónek s reklamou na hru LOTUS ESPRIT TURBO CHA LLENGE. Teď se můžeš znovu vydat do Austrálie.



V Austrálii opět navštiv milou společnost hippies a vyřiď pozdravy od Freda, na oplátku dostaneš další část filmu. Projdi kolem budovy opery na most a promluv si s mužem, který most natírá, protože je to špatně slyšet, budeš muset přijít blíž a ...uklouznout po slizké rybě. Pod vodou ihned použij potápěčský přístroj (USE SCUBA GEAR). Uchop páčidlo (TAKE CROWBAR) a nafoukni balónek vzduchem z kyslíkové bomby (USE BALLOON WITH SCUBA GEAR) - úspěšně se dostaneš na pevnou zem i s těžkým páčidlem. Vydej se na letiště a udělej si výlet do Hong Kongu. Promluv si s mužem a zjistíš, že hledá věc, která se nazývá Netsuke, co to asi může být? Moc o tom nepřemýšlej a odleť do Washingtonu.

Z letiště tě taxi dopraví přímo do Bílého domu, kde budeš pověřen speciálním úkolem - proniknout na Kubu a získat důležité předměty. Po kratší cestě komunistickou administrativou na kubánském úřadě se setkáš s prostým šmelinářem, který bude mluvit poněkud nesrozumitelnou španělštinou. Poraď se o tom se slovníkem (EXAMINE DICTIONARY). Dostaneš plakát a krabici cigaret. Vrať se do Bílého domu a předej důkazy agentovi CIA (GIVE POSTER TO LARGE MAN, GIVE CIGARETS TO LARGE MAN). Poradí ti, abys se obrátil na Smithsonian Institute, kam se ihned vydej. V hale dej hlídači larvu můry (GIVE SLIMY PUPA TO CURATOR) a až se odebere ji zkoumat, vnikni do skladiště. Ve skladišti otevři páčidlem bednu s označením O.R.Yental, Hong Kong. Nalezneš tajemný Netsuke a poslední část filmu. Neváhej a vyraž do Hong Kongu.

Muži u stolu dej Netsuke a dostaneš budhistický talisman. S talismanem projdi doleva a přes hranice do Číny. Budeš přiveden do Tibetu k podivným mnichům. Ihned jim předej talisman a budeš vpuštěn do světa Nirvány. Vydej se směrem k mimozemšťanům a můžeš si blahopřát k úspěšnému dokončení další hry.

ICE

Plan 9 from outer space
Gremlin Graphic, 1992
grafika **3**, hudba **4**, nápad **2**, zábava **3**
Amiga 59%
MS DOS

AMIGA info
dealer firem Commodore a GVP

Vánoční hity z naší nabídky
(ceny jsou včetně daně z obratu)

Hardware: **A500** (13190), **A600** (14190), **A600 HD** (od 20750), **CDTV** (19990), **paměť 1,8 MB** (tel.), **stereo sampler** (1290), **diskety 3.5"DD** (179), **3.5"HD** (259), **TV modulátor** (990)

Literatura: **Uživatelská příručka** (149), **ASM 68000** (169), **Deluxe Paint III** (125), **Maxiplan** (95)

Začátečníky zaškolíme, poradíme.
Zboží zasíláme i na dobírku.
Záruka 1 rok, servis v ČSFR!

Objednávky a informace:
AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/254227, 252890, 223351-3 l. 2419

STRON s.r.o.
Ouholická 452/33 • Praha 8 181 00 • CSFR
Tel, Fax: (02) 855 10 18

Ceny s daní platné pro prosinec '92

Rozšíření paměti pro počítač *AMIGA 500*
1,8 MB RAM neosazena ..... **1.580,-** Kčs
1,8 MB RAM osazena na 0,5 MB ..... **2.070,-** Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,0 MB ..... **2.590,-** Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,5 MB ..... **3.250,-** Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,8 MB ..... **3.850,-** Kčs

Rozšíření paměti pro *AMIGU 500 Plus*
1 MB CHIP RAM ..... **2.250,-** Kčs

Různé součástky k *AMIZE*
např.: KICKSTART 2.0 ..... **1.350.-** Kčs

Kromě tohoto výtažku z naší nabídky Vám nabízíme
možnost jakýchkoli oprav a úprav *AMIGY* a *C64*
Napište si o podrobnou nabídku.

HRÁČ
Nový herní časopis pro hráče všech kategorií.

GOBLIIINS - TŘI TRPASLÍCI BOJUJÍCÍ O ZDRAVÍ SVÉHO KRÁLE

Tři skřítkové **Horney**, **Granny** a **Sleepy** mají za úkol vyléčit svého krále z hrozné choroby. Zlý čaroděj-ník má královu voodoo panenku. Jakmile do ní píchne jehlou, král cítí, jakoby ho někdo probodl. Každý ze tří skřítků může dělat jen určitou činnost, ale spojením jejich schopností se jim záchrana krále určitě podaří.

Rohatý trpaslík Horney umí šplhat po lanech a bouchat do různých věcí. Trpaslík v čepičce s bambulí může věci brát a používat a vousatý trpaslík Granny umí čarovat.

Level 1

Horneyem bouchni do pravého sloupku brány, spadne roh. Seber ho se Sleepym a zatrub pod stromem. S Grannym začaruj větev, která se stromu spadne - promění se na krumpáč, který zvedni.

Level 2 - kód VQVQFDE

Polož krumpáč na zem. Začaruj první a třetí jablko zprava. Do začarovaných jablek bouchni s Horneym. Seber pravé jablko (Big apple **1**) a vhoď ho do díry v mostě. To samé udělej také s jablkem druhým (Big apple **3**). Vezmi krumáč, vykopej a zvedni diamant (malé světélko vpravo).

Level 3 - kód ICIGCAA

Se Sleepym ukaž diamant před dveřmi nebo na dveře jen zabuš.

Level 4 - kód ECPQPCC

Začaruj levou rostlinu a polož diamant na zem. Seber malý hrníček vlevo (Pot **1**) a otevři ho pod pravou rostlinou. Vylez s Horneym po levé rostlině na stůl a udeř do knihy na stoličce vpravo. Vezmi diamant a dej ho čarodějovi.

Level 5 - kód FTWKFEN

Začaruj na špagátek u pravé ruky sochy. Vylez po něm s Horneym a bouchni do pravého oka sochy. Na levý okraj jazyka postav Sleepyho. S Grannym začaruj na vršek truhly vlevo a utíkej se postavit na jazyk vedle Sleepyho. Opět bouchni do pravého oka sochy a počkej, až se mumie vrátí do truhly. Poté slez dolů a nežli odejdeš, seber houbu.

Level 6 - kód HQWFTFW

Vylez s Horneym do třetího patra a zatáhni za kratší levé lano. Seber pistoli a vystřel pod levým spícím pavoukem. Seber polštář a polož jej pod prostředního pavouka, kterého ihned začaruj. Seber láhev a vystřel pod pavoukem vpravo.

Level 7 - kód DWNDGBW

Začaruj pytlík se semínkami a seber ho. S Horneym jdi na pole a postav se vedle strašáka. Se Sleepym rozsyp semínka na poli. Jakmile se objeví ptáci, bouchni do strašáka. Začaruj na mrak vpravo a seber rostlinku. Semínka, láhev, hříbek a rostlinu dej čarodějovi.

Level 8 - kód JCJCJHM

Zakouzli na kostlivce a na odhozenou kost. Kost se promění ve flétnu. Seber ji a zahraj před hadem vlevo, potom s Horneym vylez po hadovi nahoru. Postav Grannyho na levý konec desky a Horneyem shoď na druhý konec desky kámen. Proces vystřelení opakuj také se Sleepym.

Level 9 - kód ICVGCGT

Se Sleepym jdi úplně vlevo a potom nahoru (co nejdále od psa). Seber maso a kdekoliv ho použij.

Level 10 - kód LQPCUJVTEXT

Použij kýtu u nejbližší díry ve stromě. Seber povlávající síťku a začaruj malou větvičku. Na její konec postav Grannyho a zatáhni za ní s Horneym. Podobně vystřel nahoru i Speepyho. Začaruj korkovou zátku vlevo nahoře, se Sleepym ji seber a nacpi do druhého otvoru zprava. Připrav si Sleepyho u otevřené díry a s Horneym udeř do dolní díry, ze které občas vykoukne ptáček. Se Sleepym rychle chyť ptáčka do síťky.

Level 11 - kód HNWVGKB

Jdi se Sleepym opatrně před psa, pusť ptáčka a utíkej pryč. Potom psa začaruj a bouchni do levých dveří.

Level 12 - kód FTQKVLE

Perem z kalamáře polechtej kostru na pravé noze. Vezmi hrnek s míčkem (Cup and ball) a dej ho kostře do ruky. Uchop klíček a vlož jej do ruky vystrčené ze zamřížované bedničky. Kouzlem proměň pero na plácačku, počkej, až přiletí včela a zabij ji. Zabitou včelu kouzlem změň na házecí šipku a se Sleepym ji vhoď do obrazu čaroděje. Seber elixír neviditelnosti.

Level 13 - kód DCPLQMH

Začaruj na kořeny stromu a seber váb-ničku na ptáky. Zapískej na ni u hnízda a počkej, až ptáček vysedí vajíčko. Do vajíčka bouchni a zakouzli na něj. Až Grannyho přenese pták na druhou stranu, zakouzli na houkačku. Se Sleepym použij elixír neviditelnosti a přejdi okolo kouzelníka ke Grannymu. Seber mrkev a polož ji u krtiny. Začaruj na krtka a rychle přejdi s Horneym k ostatním.

Level 14 - kód EWDENNH

Zakouzli na oválný kámen vpravo, seber hůlku a vlož ji do dírky v kameni. Vezmi konev a zalij třetí a poslední mrkev zprava. Polité mrkve začaruj a bouchni do poslední mrkve zprava. Seber klíček a odemkni zámek.

Level 15 - kód TCNFROS

Bouchni do dělových koulí a jednu seber. Uhoď do děla, koulí ho nabij a znovu do něj bouchni. Vezmi sirky, zapal dřevo pod hrncem a zapal také doutnák. Seber spadlou mrkev, znovu bouchni do děla, nabij ho mrkví a nasměruj ho vodorovně. Vystřel mrkev do hrnce. Podruhé bouchni do dělových koulí a jednou z nich nabij dělo. Nasměruj ho šikmo nahoru a pomocí zápalek vystřel. Zakouzli na mrkev a trumpetou zařvi na myšáka. Zvedni paličku, bouchni do gongu a uchop kyvadlo (Pendullum).

Level 16 - kód TCVOPPI

Pomocí kyvadla zjisti, kde máš kopat. Seber kámen a polož jej na kříž vpravo. Dvakrát ho začaruj - objeví se schody. Začaruj levou palmu, bouchni do krumpáče a seber ho. Na místě, které ukázal detektor vykopej jámu (4x).

Level 17 - kód IQDLIQK

Bouchni do kopy dřeva, vezmi poleno a použij ho u pasti. Poté poleno polož na zem a přeměň ho na sprej. Seber sprej a připrav si ho blízko hromady dřívek. Zakouzli na pytlík se semínkami, seber ho a semínka rozsyp okolo spreje. Jakmile to uděláš, rychle sprej seber. Až se noha zastaví v levém rohu obrazovky, hned ji postříkej a vezmi. Polož ji na plošinku před draka a uskoč. Až drak nohu upeče, vezmi ji a vhoď ji na most. Seber dýku, polož ji před draka a zapálenou dýku seber.

Level 18 - kód KKJNSRZ

Dýkou zapal kruh na bůžkově hrudi a jdi na jeho pravou ruku. Slez z pravé ruky, vezmi klíč a strč ho bůžkovi do levého ucha. Se všemi trpaslíky nyní dojdi na konec pravé ruky.

Level 19 - kód NGNEISK

Uhoď do banánů, jeden spadne. Seber ho a přejeď po něm po stole okolo písaře. Potom vezmi mýdlo a na známém místě před písařem si ho kus ukousni. Seber falešný nos (False nose) a na stolečku si ho nasaď. Písař ti dá knihu vtipů, vezmi ji a začaruj na mříže v bráně.

Level 20 - kód NNFURTJ

Zakouzli na palici pod podstavcem, na kterém stojí socha ďáblíka a poté do palice bouchni. S Grannym vylez po žebříku a zakouzli na korkovou zátku, kterou má strážce v uchu. Dále přečti strážci vtip z knihy od písaře. V levé věžičce seber rybu a polož ji na levý okraj střechy pravé věže. Vezmi misku a polož ji pod levé strážcovo oko. Přečti strážci do ucha další vtip a seber misku se slzami. Slzami polej strašidlo, které přilákala ryba a seber prak.

Level 21 - kód LGVDEUN

Prakem sestřel banány a uhoď do páky. Postav trpaslíky na rybu.

Level 22 - kód TQMEDVX

Zakouzli na kámen nalevo od pravé nohy ptáka. Vezmi pytel a polož ho na břeh u ryby. Potom sestřel lano prakem, seber ho a přivaž za horní výstupek ptákova křídla. Vystřel z praku na čaroděje a až odnese Sleepyho, začaruj ho s Grannym. S Horneym vyšplhej po laně a prašti do čaroděje. Se Sleepym sestřel prakem uneseného Horneye (nestřílej do pavouka) a postav se na rybu. Začaruj na pavouka a on se promění na tři malé pavoučky, kteří napadají do pytle. Rychle pytel se Sleepym odnes a kdekoliv jej použij.

Za tento návod děkujeme **Ondřeji Štefíkovi z Bratislavy**. Některé informace jsme použili také z návodu **Radovana Čecha z Říčan.**

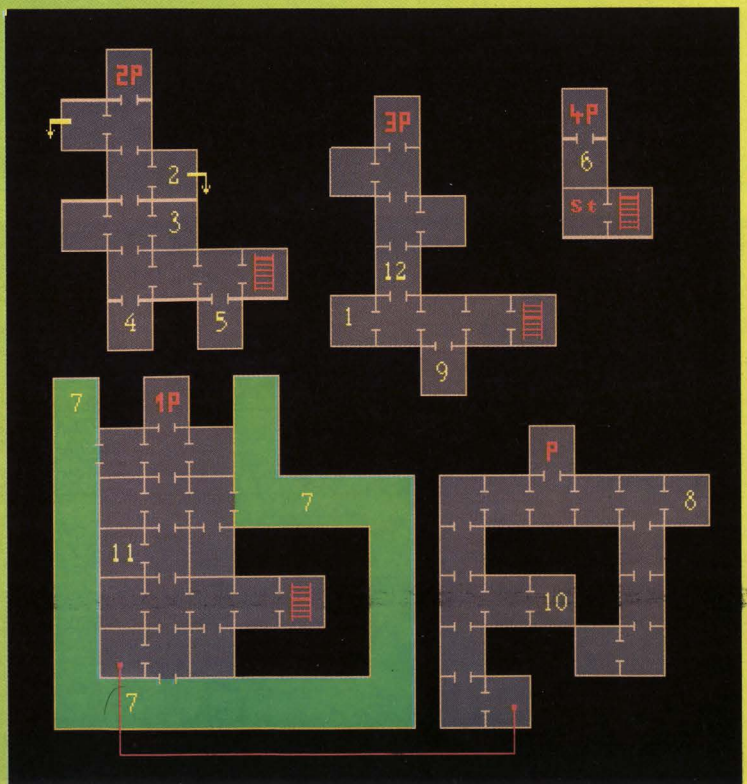
Gobliiins
Tomahawk, 1991
grafika **1**, hudba **0**, nápad **1**, zábava **2**
MS DOS 72%
ST, Amiga

ZOMBIE - SOUBOJ S OŽIVLÝMI NEŽIVÝMI

Záchrannou helikoptérou se čtyřmi lidmi uvnitř přistanete na střeše zdevastovaného obchodního domu. Vyberte si například muže jménem Yannick a jděte po schodech do třetího patra pro lano. Procházejících umrlců si, pokud možno, nevšímejte. Z druhého patra se vám bude hodit puška a baterka. Až toto všechno poberete, přesuňte Yannicka na terasu a vyberte si dalšího muže z posádky.

Jděte do druhého patra pro klíče, na konci chodby si přivolejte výtah a vyjeďte do patra čtvrtého, kde s pomocí klíčů otevřete další místnost. Seberte klíčky od nákladních aut a opusťte budovu. Dojděte k autu, otevřete dveře, nasedněte dovnitř a pomocí klíčků nastartujte. Vůz sice nemá příliš benzínu, ale dojede právě před vchod a zatarasí ho. Podobně si počínejte i s ostatními vozy a až zablokujete všechny vchody, nechte se pomocí provazu vytáhnout od hlavního vchodu na terasu. Teď už další zombie nemohou dovnitř, takže do nich hlava nehlava. Ruční bušení do hlavy trvá dlouho, proto používejte pušku. Každý zombie dá pokoj, pokud dostane zásah do mozku. Po odnesení mrtvol do mrazáku v suterénu se objeví banda skinheadů a odsune auto od předního vchodu. Musíte znovu ven, zablokovat vchod a pobít skinheady stejně jako předtím zombie.

Počkejte na noc (asi 22:20) a umístěte pojistku ze třetího patra do skříňky v suterénu. Potom jeďte výtahem do čtvrtého patra a stiskněte tlačítko. Seberte hadici a kanystr a po provazu slezte jedním z oken ve druhém patře. Najděte skinheadskou dodávku a nasajte hadicí palivo do kanystru. Teď již zbývá jenom vrátit se k helikoptéře, dolít nádrž, Alexandrovým klíčkem nastartovat a je to hotovo - zatáhnutím za páku odlétáte pryč. **Jirka Soukup**



Legenda:

St.....start
3P.....výtah
.....schodiště
.....okno
1.....lano
2.....baterka
3.....puška
4.....terasa
5.....klíče
6.....klíčky od aut
7.....auta (3x)
8.....mrazák
9.....pojistka
10.....elektrická skříň
11.....hadice
12.....kanystr

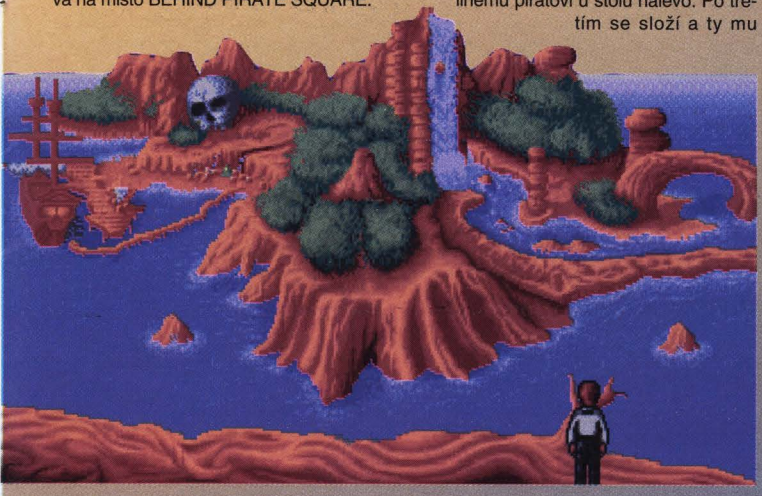
Zombie
grafika **3**, hudba **0**, nápad **2** zábava **3**
C-64 50%
Sinclair, Amiga

HOOK - PETR PAN VERSUS KAPITÁN HÁK

Od hlavního náměstí se dej doprava, na DEAD MANS PIER a v pravém dolním rohu seber provaz. Jdi do krčmy BAIT AND TACKLE a seber půllitr ze stolu

V hospodě CROSSED SWORDS najdeš půllitry dva. Vrať se na náměstí a jdi doleva na místo BEHIND PIRATE SQUARE.

Vydej se do MUGGERS ALLEY a navštiv zubaře (DR CHOP). Nech si vytrhnout dva zlaté zuby a dostaneš dvě zlaté mince. V ordinaci ještě seber roletu. Ve vedlejší hospodě JOLLIEST ROGERS PLACE dej všechny tři půllitry hospodskému, dej mu také tři mince a dostaneš tři plné půllitry. Všechny plné půllitry dej línému pirátovi u stolu nalevo. Po třetím se složí a ty mu



Tady najdeš kotvu a tyč. Jdi zpátky do hospody BAIT AND TACKLE a vyjdi po schodech nahoru na balkón nad náměstím. Uvaž kotvu na provaz a použij na vrcholek věže; přehoupneš se na druhou stranu. Několikrát se zhoupni tak, aby se ti podařilo vzít kloubouk z hlavy piráta chodícího dole. S kloboukem se zhoupni doleva a zaklepej na dveře. Rychle se vrať zpátky a přes náměstí projdi doleva. BEHIND PIRATE SQUARE - teď můžeš použít tyč na modrý pirátský kabát. Prohledej kabát a najdeš zlatou minci.

sebereš kalhoty. Jdi znovu BEHIND PIRATE SQUARE a použij roletu. V pirátském obleku jdi přes MUGGERS ALLEY na GOOD FORM PIER a dojdi až na Hookovu loď. Ze sudu napravo seber devět zlatých mincí a vrať se na náměstí, kde je vstup do PIRATE TAILORS. Tady si kup magnet, který stojí právě devět zlaťáků. Na GOOD FORM BEACH použij magnet na křížek v písku, pod kterým se skrývají hodiny Dr. Chopa. S hodinami se vrať na pirátskou loď. Až Hook uslyší jejich tikání, následuje scéna podobná té ve filmu a na jejím konci se octneš na dně oceánu.

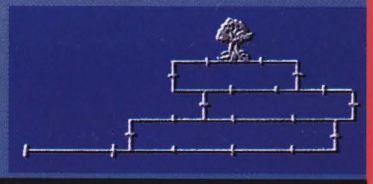
Použij tyč na mechanismus, který zvedá obrovskou mušli a potom použij mušli, dostaneš se nad hladinu. Nahoře ještě mušli prozkoumej, najdeš její menší sestřičku. Podle mapy lesa dojdi až k velkému stromu, kde budeš chycen a předveden před Ztracené chlapce; musíš jim dokázat, že jsi Petr Pan.

Z jídelny se dej doleva do LOST BOYS WORKSOP. Seber šíp. Doleva do JOGGING AREA, použij všechny posilovací nástroje. Vydej se k lodi THE AVENGER, seber síť, prozkoumej ji a najdeš silný vlasec. Jdi do FOUR SEASONS a najdi květinu (MARIGOLD). Dojdi k huse a zatrub na mušli, až husa popolétne, seber vajíčka z hnízda. Znovu do LOST BOYS WORKSHOP a dej chlapci vajíčka, dostaneš pruh elastiku. Jdi k jezírku (THE ROUND POND) a dej květinu Tinkerbell, dostaneš náprstek. Ze stromu napravo seber větev a uvaž na ni vlasec - luk je na světě. Znovu do WORKSHOP a použij luk na Panovu flétnu. Sestřelenou flétnu seber. Projdi doprava k praku (SLINGSHOT) a oprav jej pruhem elastiku. Jdi nahoru na břeh (CLIFFSIDE) a skoč dolů tak, že použiješ břeh. Promluv s chlapcem, jmenuje se Thudbutt. Až ti řekne, že můžeš zkusit prak. Použij tedy prak a potom se chlapce zeptej na jeho Šťastné myšlenky - dostaneš skleněné kuličky. Teď si promluv s vůdcem chlapců - jmenuje se Ruffio. Řekni větu, která začíná OH, RUFFIO...

Po krátké bitce se vydej k jezírku (ROUND POND). Projdi doprava, ale uprostřed cesty se zázračně dopravíš na druhý břeh jezírka. V dutině stromu prozkoumej všechny věci a pak si promluv s Tinkerbell. Na konci této scény se naučíš létat a potom se dostaneš až na Hookovu loď s mečem v ruce.

Vzpomeň si na Monkey Island a ve slovním souboji Hooka jistě porazíš. Tak hodně štěstí. **ICE**

Hook
Ocean, 1992
grafika **1**, hudba **1**, nápad **3**, zábava **2**
Amiga 75%
ST, MS DOS



POPULOUS II KÓDY - DOKONČENÍ Z EXCALIBURU 11

17...

510	JIMNAB
520	OPQU
530	TUUXAT
540	DDLOAG
550	AFINA

18...

560	PEITAK
570	ISFEAD
580	OMAGAC
590	UGLD
600	VENEAT

19...

610	ABTTAG
620	MEUBAF
630	IIOWAK
640	DOJIAD
650	UMSIAC

20...

660	NGPEAB
670	GHAM
680	ATACAT
690	ERDDAF
700	INCCAK

21...

710	OOUGAD
720	QUWOAC
730	UXDOAB
740	ADIS
750	FENEAT

22...

760	PIMEAG
770	LOAKAF
780	UBGHAD
790	MMMNAC
800	LDQUAB

23...

810	ALUM
820	EGHOAT
830	JIINAG
840	OPITAF
850	TUFEAK

24...

860	DDAGAD
870	AFAAAC
880	PEUX
890	ISTTAT
900	OMUBAG

25...

910	UGOWAF
920	VEJIAK
930	ABPIAD
940	MEETAC
950	IIALAB

26...

960	DOAC
970	UMDDAG
980	NGCCAF
990	GHUGAK
999	WOITAB

LURE OF THE TEMPTRESS - BOJ S KRÁSNOU SVŮDKYNÍ

Naše země žila dlouhá léta v míru, sjednocena rukou spravedlivého krále, chráněna vysokými horami na jedné a oceánem na druhé straně. Jednoho dne Král a jeho společníci na lovu navštívili naši vesnici a já, **Diermot**, jsem se stal členem družiny. Když přijel posel, měl jsem tušit, že je něco špatně...

V dalekém městě **Turnvale** rostla moc a síla překrásné kouzelnice jménem **Selena**. Tato zpráva byla velice vzrušující, ale další cesta s Králem byla pro mne příliš nebezpečná. Osedlal jsem svého poníka a ujížděl nocí pryč. Ale ta bestie, ten prohnilý osel nějak vycítil moji nervozitu a strach a odmítal poslušnost...

Navzdory protestům jsem v další cestě pokračoval s Královou stráží po boku. Když zjitra chladné prsty úsvitu dosáhly oblohy, přiblížili jsme se k městu Turnvale. Ranní mlhou se ozývalo skučení, vytí a jekot přibližující se armády. Když se obě armády dostatečně přiblížily a připravily k boji, poznali jsme, že vojsko Seleny není lidské. To bylo moje první setkání s bytostí jménem Skorl. Tam na návrší nad městem padl Král.

Byl pohřben několika málo druhy, kteří přežili bitvu. Město padlo pod nadvládu Selene a jejích poskoků, zlých, odporně páchnoucích skřetů. Po několika dnech v bezvědomí jsem se probral v odpudivé kobce na hromádce slámy. A tady je můj příběh.....

Mimořádně propracovné animované intro na začátku nové hry firmy VIRGIN GAMES je předznamenáním pro strhující adventure hru, kterou neváhám zařadit mezi takové giganty jako Monkey Island a Indiana Jones IV od Lucasfilmu nebo King Quest 5 či Space Quest 3 od Sierry. Grafickým zpracováním a animací se Lure of the Temptress těmto slavným předchůdcům dokonce vyrovná. A co je velmi důležité, vyrovná se jim i humorem, který mi u některých adventur velice chybí. Přesto ale Virgin hry jmenovaných firem nekopíruje, přichází s jiným zpracováním, originálními nápady i originálním humorem. Není těžké uhodnout, že hlavním hrdinou hry je Diermot. I cíl hry lze po chvíli přemýšlení odhadnout. Jestli jste pro zničení svůdkyně Seleny a její ďábelské armády, uhodli jste. Ze smradlavé kobky ve sklepeních hradu sice nevypadají vaše vyhlídky nejrůžověji, ale nic není ztraceno. Na dalších řádkách přinášíme kompletní návod na dokončení této fantastické hry. K dokončení hry není třeba přílišná zběhlost v adventure hrách. Víceméně stačí chodit po jednotlivých lokacích a vyptávat se všech lidí na všechno možné. Dozvíte se spoustu informací a kromě toho se při řadě rozhovorů zcela určitě dosytosti nasmějete.

ÚTĚK Z VĚZENÍ:

V kobce není nic moc k vidění (snad kromě díry ve zdi, kterou je vidět mučení spoluvězně), a tak se odtud raději nenápadně vzdalte: shoďte pochodeň na slamník (PULL TORCH) a až přijde Skorl uhasit oheň, proklouzněte ven. V další místnosti ihned zavřete dveře a zastrčte závoru (CLOSE DOOR, LOCK DOOR). Promluvte si s vězněm (TALK TO PRISONER). S ním zatím moc zábavy není; potřebuje vodu. Jděte do vedlejší místnosti, seberte nůž a láhev (GET KNIFE, GET BOTTLE). Naplňte láhev vodou ze sudu a rozpárejte pytel ležící v rohu, najdete minci (LOOK AT BARREL, USE BOTTLE ON TAP; USE KNIFE ON SACK, LOOK AT SACK). Jděte do poslední místnosti doprava a osvoboďte mučeného chudáka (USE KNIFE ON LEATHER CORD). Ratpouch, tak se onen šašek jmenuje, je od této chvíle vaším sluhou (ó, pane). Můžete mu libovolně dávat rozkazy a „programovat" ho jako robota. Vraťte se do místnosti s visícím vězněm (jmenuje se Wulf) a dejte mu napít. V posledním vzepětí sil vám kromě jiného poví o tajném východu na protější straně zdi. Protože nemáte dost sil, musíte o osvobození požádat Rattpoucha (TELL RATTPOUCH TO PUSH BRICKS) a jakmile zmizí v otvoru vydejte se za ním. Cesta na svobodu je volná...

TRAMPOTY VE MĚSTĚ

Chudák Wulf vás ještě před smrtí poslal za kovářem s důležitým vzkazem - dívka je v nebezpečí (jaká dívka, jaký kovář a jaké nebezpečí, o tom taktně pomlčel). Předtím, než půjdete za kovářem, si ale zařiďte několik věcí.

Někde ve městě si odchyťte zeleného mužíka (ne, není to vodník, je to šmelinář, jmenuje se Mallin a nosí zelený kabát) a promluvte s ním (TALK TO STRANGER/MALLIN). Dostanete od něj jakýsi bezcenný kus železa. Odneste tento plíšek do obchodu k vetešníkovi jménem Ewan (GIVE METAL BAR TO EWAN) - výměnou dostanete 12 mincí a jeden modrý diamant (je sice umělý, ale krásný). Jděte do hospody „Blue gem" a dejte diamant hospodské (GIVE GEM TO NELLIE), dostanete láhev plnou výborné pálenky. Takto vybaven se vydejte do kovárny a když nebude kovář Luthern doma, počkejte na něj. Promluvte s ním a vyřiďte mu vzkaz od Wulfa. Zbavte se nebezpečného obsahu láhve (GIVE FLASK TO LUTHERN) a seberte křesadlo (GET TINDERBOX).

Znovu si odchyťte Mallina a promluvte s ním. Dozvíte se, že další informace má jakýsi Morkus. Jděte znovu do Blue gem a promluvte s mužem u stolu. Nebude sice moc upovídaný, ale peníze zmůžou všechno (BRIBE MORKUS). Dozvíte se, že dívka byla unesena. Vraťte se ke kováři a šetrně mu tuto novinu sdělte. Pošle vás za mužem jménem Grub. Ten sedí na kulatém náměstíčku před hospodou Blue gem. Zeptejte se na Black Goat (tajné heslo, které vám prozradil Luthern). Grub vás pošle za kouzelníkem jménem Taidgh a k tomu přidá ještě velice dobrého služebníka - paklíč. Než se vloupete do kouzelníkova domu, dojděte si do druhé hospody Severed arms a ženy u stolu se na kouzelníka zeptejte (TALK TO EILEAIL). Po poněkud zvláštním rozhovoru dostanete Taidghův deník. Pozorně si knihu pročtěte a jděte na Market Place, před dům kouzelníka. Najděte zámek na dveřích (LOOK AT DOOR), ale odemknout se jej nepokoušejte. Raději dejte paklíč Ratpouchovi a přikažte mu vloupat se dovnitř (GIVE LOCKPICK TO RATTPOUCH; TELL RATPOUCH TO USE LOCKPICK ON LOCK AND THEN OPEN DOOR). Otevřenými dveřmi vstupte. Teď musíte jednat rychle, jinak vás přistihne Skorl. Prozkoumejte přístroj (LOOK AT APPARATUS), je to ten přístroj, kterým se chtěl Taidgh přeměnit do podoby Seleny (viz deník). Zapalte hořák (USE TINDERBOX ON OIL BURNER) a počkejte, až bude lektvar hotov. Tekutinou naplňte prázdnou láhev (ještě že mají kováři takovou žízeň) a ihned se lektvaru napijte (USE FLASK ON TAP; DRINK FLASK). A je z vás Selena! Teď už nebude problém projít kolem stráže do radnice Town hall a osvobodit vězněnou dívku (TALK TO SKORL). Až bude Goewyn ze spárů skřetů venku, sledujte ji až do lékárny (kde se míchají i lektvary z květin) a cestou s ní promluvte. Až se pod vlivem jejích slov proměníte opět v muže, promluvte s ní znovu.

Zahrajte si opět na poslíčka a zajděte za šmelinářem Mallinem. Tentokrát to bude kniha, která má být doručena Morkusovi. Cestou kolem sídla mnichů si ale všimněte plakátu přibitého na stěně opatství. Kniha, kterou jste před chvílí získali byla ukradena mnichům. Smysl pro spravedlnost ve vás SAMOZŘEJMĚ zvítězí, a vy předáte knihu zpět mnichům. Jako odměnu dostanete podivnou sošku. Když už jste uvnitř jejich kláštera, vyptejte se jich na způsob boje se Selenou. Bratr Toby vám prozradí složení kouzla, které vás ochrání proti drakovi (?!), dobře si složení zapamatujte.

A znovu do lékárny za Goewyn. Dejte jí zakázku na uvaření lektvaru. Ale co to? Jedna ze složek není zrovna k dostání, ale žádný strach, Wulf, vrchní dodavatel zboží pro lékárnu přijde každou chvíli (jak že se jmenoval ten muž visící ve vězení na háku?). Ne, na Wulfa raději nečekejte. Raději dojděte znovu do kovárny a zeptejte se stařenky na poslední přísadu do kouzla (ASK CATRIONA FOR COWBANE). Neuvěřitelné, náhodou roste z rovna v její zahrádce před domem. Jděte ven a ze zahrady utrhněte modrou květinu (GET COWBANE). S květinou opět do lékárny, dejte ji Goewyn a počkejte, až namíchá kouzlo (GIVE COWBANE TO GOEWYN). Než bude kouzlo hotovo, jděte se trochu projít po vesnici a nezaclánějte Goewyn v lékárně. S lektvarem od Goewyn jděte do hospody Severed arms, promluvte si s Ultarem (je to ten barbar vlevo u stolu) a dozvíte se kouzelná jména, která otevírají bránu dračí sluje. Jděte k bráně (Weregate) a promluve s jedním z kamenných stážců (TALK TO GARGOYLE). Smůla, brána se před mužem neotevře. Zeptejte se Ultara, jak se vlastně do brány dostal a potom jděte za Goewyn. Goewyn vám s bránou pomůže; počkejte na ni před Weregate a potom s ní promluvte. Dveře se otevřou a Goewyn i vy rychle vejděte dovnitř.

DRAČÍ DOUPĚ

Když za vámi zaklapnou dveře Weregate a vy se octnete v slabě osvětlené vstupní jeskyni dračího sídla, cesta zpět je uzavřena. Nezbývá než doufat, že vám bude místní drak přátelsky nakloněn...

V první místnosti zatáhněte za obě lebky (PULL LEFT SKULL; PULL RIGHT SKULL) a cesta do vedlejší místnosti je volná. Až Goewyn přijde do zelené jeskyně za vámi, dotkněte se obou lebek (PULL/PUSH) a potom je nastavte tak, aby obě směřovaly doprava, směrem ke dveřím do vstupní jeskyně. Dále dejte Goewyn následující příkaz: TELL GOEWYN TO GO TO ENTRANCE CAVE AND THEN PULL LEFT SKULL. Moc o tom nepřemýšlejte a otevřenými dveřmi se dejte doleva. V modré jeskyni nejprve otočte pravou lebku (PULL RIGHT SKULL) chvíli počkejte, až Goewyn přejde ze vstupní do zelené jeskyně a potom otočte levou lebku (PULL LEFT SKULL) dveře se otevřou a Goewyn je vaše. Nastavte lebky tak, aby obě směřovaly ke středu místnosti a nařiďte Goewyn: TELL GOEWYN TO GO TO GREEN CAVE AND THEN PULL RIGHT SKULL. Další dveře se otevřou a cesta k drakovi je téměř volná. Ve vedlejší místnosti opravdu doporučuji uložit pozici na disk.

V dalším sále totiž narazíte na ne příliš přátelského tvora. S válečnou sekyrou, kterou tady někdo zapomněl se pusťte do boje. Důležité je zůstat stát na místě a jen odrážet a zasazovat údery, nikdy nedělejte kroky. Až netvora porazíte, směle se vydejte do poslední místnosti.

Nejprve draka rozveselte (USE POTION ON DRAGON) a doufejte, že vám Goewyn namíchala správný lektvar. Potom si s Drakem promluvte (TALK TO DRAGON). Výsledkem bude dar, který vám Drak věnuje - diamant Eye of Gethryn. S jeho pomocí prý Selenu porazíte, ale teď z jeskyně pryč, než si to drak rozmyslí.

Cestou zpátky v modré jeskyni otevřete dveře (PULL LEFT SKULL) a v zelené (PULL LEFT SKULL). Promluvte si s Goewyn a oba společně jeskyni opusťte.

Ve městě si znovu promluvte s Mallinem, poradí vám, že do zámku Seleny se dostanete, když si dáte pozor na hlídacího Skřeta. Počkejte na Market Place před Ewanovým obchodem až Skorl vejde dovnitř a pak se podívejte skrz okno. Vyslechněte rozhovor a ihned vejděte do obchodu a promluvte s Ewanem. Zařídí vám cestu do zámku v sudu od vína. Tak šťastnou cestu.

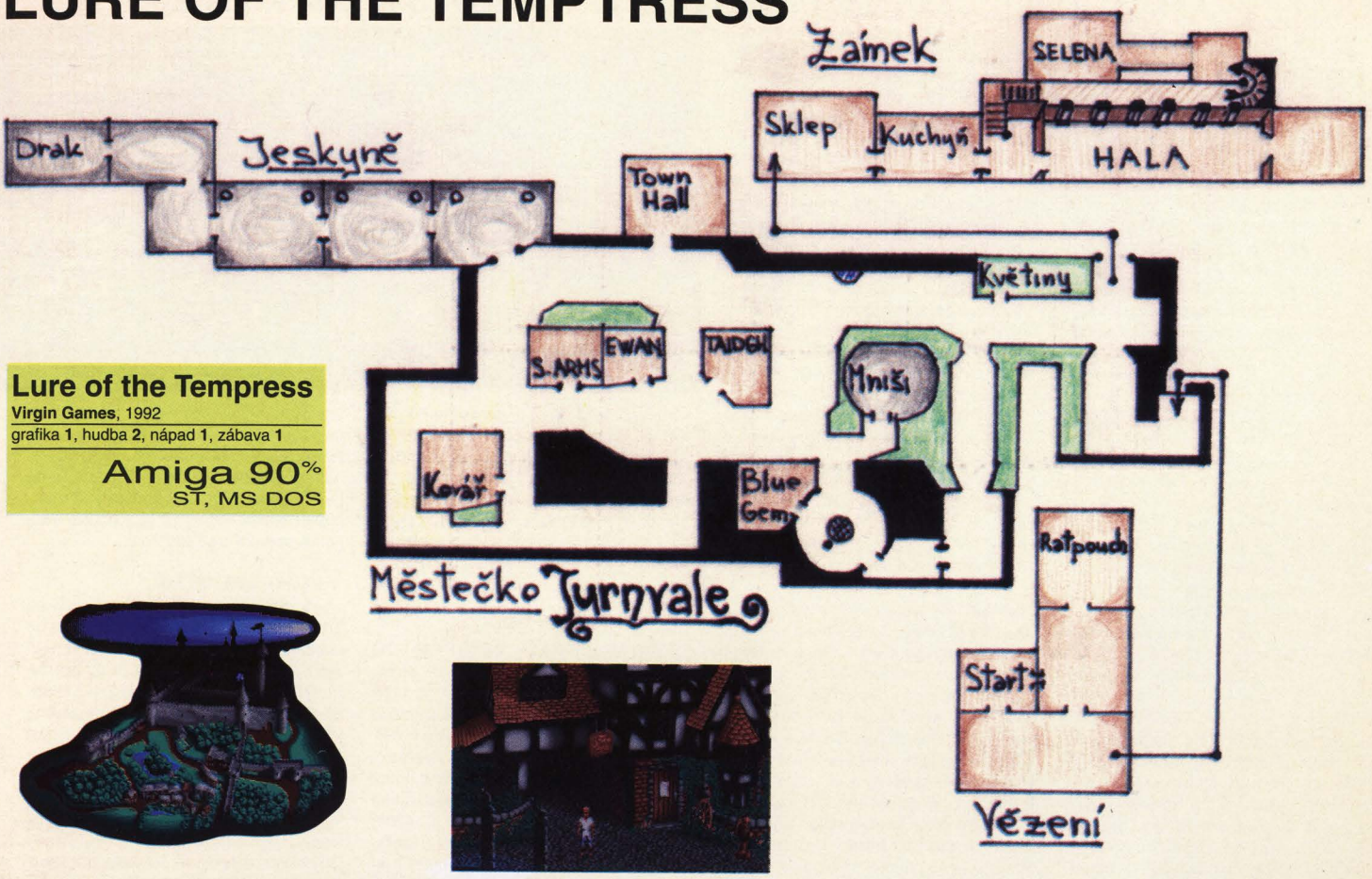
POSLEDNÍ BITVA

Když se po nepohodlné cestě v sudu proberete, ocitáte se ve vinných sklepeních zámku. Váš cíl je na dosah ruky. Musíte se jen zbavit nepohodlného Skorla, strážce sklepení. Z první místnosti se sudy od vína jděte doprava, do kuchyně. Prozkoumejte podivné zvíře (LOOK AT CARCAS) a seberte tuk (GET FAT). Ze zdi seberte kleště (GET TONGS). Vraťte se do místnosti se sudy a všechny sudy prozkoumejte (LOOK AT CASK). U jednoho z nich najdete zátku. Počkejte až chlapec, který ve sklepení pobíhá, přijde k vám a vytáhněte zátku ze sudu (USE TONGS ON BUNG). Promluvte s chlapcem (TALK TO MINNOW) a řekněte mu, že jste přišel zabít Selenu a ať vyřídí Skorlovi, že jeden sud s vínem netěsní. Vydejte se za chlapcem, ale v místnosti za kuchyní se dejte po schodech nahoru. Počkejte až Minnow vyřídí zprávu a Skorl odejde. Potom se vraťte dolů a jděte doprava do haly se spícími skřety. Promluvte s Minnowem a jděte stále doprava.

V místnosti se zařízením, které ovládá padací most, namažte páku tukem (USE FAT ON LEVER) a počkejte, až Minnow dorazí k vám. Nařiďte mu, aby zatáhl za páku a mezitím otočte rumpálem (TELL MINNOW TO PULL LEVER; OPERATE WINCH). Padací most do věže Seleny je spuštěn. Jděte zpět doleva a po schodech nahoru. Přejděte na druhý konec ochozu a projděte dveřmi. Tahle potvora je asi bratříček vašeho známého z dračí sluje. Taste sekeru a zabijte ho. Když potom projdete do věže Seleny, čeká vás ještě poslední souboj, ale do toho již nelze zasáhnout. Diermot vytasí Eye of Gethryn a dny Seleny jsou sečteny navždy, země je osvobozena a vy máte zase jednou dobrý pocit z dohrané hry.

THE PLAYERS

LURE OF THE TEMPTRESS



Lure of the Tempress
Virgin Games, 1992
grafika **1**, hudba **2**, nápad **1**, zábava **1**

Amiga 90%
ST, MS DOS

DOPISY ČTENÁŘŮ

A jsme tady opět se třetí sérií odpovědí na vaše dopisy. Jestli vás tato rubrika baví a máte pocit, že můžete svou troškou přispět do našeho redakčního mlýna, neváhejte a napište nám. Rádi se s vámi podělíme o naše zkušenosti. Pokud si ani my nebudeme vědět rady s vaším dotazem, pokusíme se prostřednictvím této rubriky nalézti s vámi spřízněného „pařana“, který vám snad s vaším „zákysem“ pomůže. Ale ještě než se začneme věnovat vašim dotazům dovolte jednu kratičkou poznámku k vašim příspěvkům.

Jsme velice potěšeni záplavou příspěvků jako jsou návody a nejrůznější fígle do her. Ty nejlepší a nejaktuálnější z nich velice rádi otiskneme, ale je nám zatěžko si jen představit, že bychom měli v časopise tolik místa, abychom byli schopni otisknout věchny tyto příspěvky a ještě mít místo pro příspěvky redakční. I když je to náš sen, asi se v nejbližší době jen těžko vyplní. V každém případě nejsme zatím schopni odpovídat individuálně na vaše příspěvky, protože se stává, že na jednu hru dostaneme řádově desítky návodů a pomůcek (viz ANOTHER WORLD, INDIANA JONES III nebo ten námi věčně proklínaný PRINCE OF PERSIA).

Celým tímto myšlenkovým pochodem chceme vyjádřit omluvu za to, že není v možnostech redakce vracet námi nevyžádané příspěvky.

Nechceme vás v žádném případě odradit od psaní dalších návodů, ale doporučujeme udělat přinejmenším jednu rezervní kopii. Postupem času se v Excaliburu začne objevovat více článků od vás, čtenářů, stejně jako se snad začne zvyšovat počet stránek. Zatím ale mějte s námi trpělivost, pište, dělejte si kopie a posílejte svoje výtvory do redakce.

Ale teď již konečně k vašim tolik očekávaným dopisům. Jako obvykle jsme si vybrali jednoho „reprezentanta“, kterým začneme naše povídání, tak tedy...

... tohle už snad není pravda. Máme pocit, že někteří čtenáři si prohlížejí jen obrázky a texty si nechávají na pozdější dobu. Abychom neurazili poctivé čtenáře, opravdu snad jen někteří. Tak znovu a bez milosti. Otiskujeme přesné znění jednoho dopisu, kterým nás „obšťastnil“ čtenář Jiří P. z Přerova (ne, tolik krutosti, abychom uvedli jeho jméno, ještě nemáme):

Určeno redakci EXCALIBUR: Chtěl bych vás požádat o zaslání těchto her na DIDAKTIK GAMA, Hry: NEW ZELAND STORY, WARDNER. Ještě bych vás chtěl požádat, aby jste mi ty hry zaslali na kazetě. PŘEDEM DĚKUJI. Ještě bych vás chtěl požádat, pokud jednu z her nebudete mít tak zašlete, alespoň jednu, pokud nebudete mít ani jednu, tak mi, alespoň zašlete seznam her, které bych si u vás mohl objednat.

Po omytí studenou vodou a relaxačních cvicích se konečně můžeme vrátit k vaší „objednávce“, vážený pane P. Redakce Excaliburu není žádný distributor software ani žádné pirátské doupě. Chcete-li pro svého „miláčka“, DIDAKTIK GAMA, získat nějaký software, zvolte prosím jinou cestu, než tuto. Což takhle „...jeden bezplatný inzerát do ANNONCE a zákazníci Vám utrhnou ruce“ nebo třeba prohlédnou si inzertní rubriku v Excaliburu. Zajisté se vám podaří najít spoustu spřízněných duší, kteří vám ochotně poradí, jak se k nějakým těm hrám dostat. Co Vy na to? V každém případě se znovu na tomto místě vyjádříme jednou a snad provždy:

Milí pařani.

Chcete-li strávit bezesné noci u svých oblíbenců při hraní nových her, nedoufejte prosím, že vám v doplnění vaší sbírky pomůže Excalibur tím, že vám nějaké hry nahraje. K této bohulibé činnosti slouží jiné organizace, na které se můžete s důvěrou obrátit, jako například softwarové firmy. A mimochodem, pane P.:„ tolik, čárek, v, jedné, větě, jsme, snad, ještě, neviděli.„

A teď něco úplně jiného. Čtenář Jakub V. z Prahy 8 podle naší recenze na hru Black Crypt v minulém čísle bystře usoudil, že jsme hru již dohráli a žádá o radu. Ano, dohráli a radu rádi poskytneme, od toho jsme tady. Jakub má problémy, stejně jako mnoho dalších obdivovatelů her v hlavní roli, s dvouhlavou bestií na začátku druhé úrovně. Bestie se jmenuje Ogre a jediná zbraň, se kterou je možné ji porazit, je meč Ogreblade, nikoli Excalibur. Meč se nachází za jedinými zamčenými dveřmi v první úrovni, ale klíč od těchto dveří je ukryt v úrovni druhé. A jak se dostat do bludiště v druhé úrovni, když je “výběh„ dvouhlavé bestie na první pohled uzavřený? Jednoduše. Stačí na jedné ze stěn najít vypínač, který skupinu teleportuje na jiné místo úrovně. Když po teleportování aktivujete mapu, zjistíte, že společně s vaším pohybem zmizela i jedna stěna a vaše cesta k dalšímu dobrodružství je volná. Ale máte před sebou ještě 30 dalších úrovní, tak do toho. Držíme palce.

Tomáš K. z Tábora se domnívá, že malé chyby a nepřesnosti jsou v návodech potřebné, protože hrát hru “bezhlavě podle manuálu nepřináší žádné vzrušení a zamyšlení neuškodí„. Děkujeme Tomášovi za to, že nepatří ke “čtenářům-hnidopichům„, kteří s oblibou rozmazávají veškeré drobné nepřesnosti, ale souhlasit s ním nemůžeme. Návody jsou od toho, aby pomohly zoufale “zakyslým„ hráčům v jejich nesnázích. Kde je napsáno, že ten, kdo se chce jak říkáš “vzrušit a zamýšlet„ musí číst návod. Je přece možné do návodu nahlížet pouze v případě krajní nouze a potom je opravdu nezbytné, aby byly návody pokud možno přesné. Za vzniklé chyby se přesto předem (i zadem) omlouváme a budeme se snažit počet chyb omezit na co nejmenší možnou míru. Pokud jde o další část Tvého dopisu a hru SIMANT, návod není v dohlednu, ale radu Ti přesto dáme: než začneš hrát skutečnou hru, nacvič si všechny akce v tréninkovém módu, který je součástí programu. Přijdeš i na to, jak svoje ubohé mravenečky nakrmit.

Spousta čtenářů se zamýšlí nad procentuálním zastoupení recenzí a návodů v našem časopise. Po pravdě řečeno, obdrželi jsme dva druhy dopisů, přibližně v tomto znění:“...s politováním jsem zjistil, že ve vašem časopise je příliš místa věnováno návodům, ale recenzí je zoufale málo. To přece není možné, udělejte s tím něco.„ a dopisy typu:“...s politováním jsem zjistil, že ve vašem časopise je příliš místa věnováno recenzím, ale návodů je zoufale málo. To přece není možné, udělejte s tím něco.„ Slibujeme, uděláme s tím něco. Ale teď vážně, abychom mohli uspokojit oba tábory, musíme podle neúprosných zákonů logicky otiskovat přibližně stejné množství návodů i recenzí o což se neustále snažíme. Možným řešením je rozšíření počtu stran, ale to je zatím přes veškeré naše tužby jen hudba budoucnosti. V každém případě nám i přes “nepoměr„ recenzí a návodů zachovejte přízeň a jako obvykle se na konci této rubriky s vámi podělíme o pár našich “zákysů„ a požádáme vás o jejich vyřešení.

1, Po naprostém vyčerpání všech sil, přeložení neúplných návodů v zahraničních časopisech a probdělých nocích se nám DOOPRAVDY nepodařilo úspěšně zdolat jednu z vůbec nejlepších adventure her na Amize a ST, hru, která má název Maupiti Island. Je-li mezi vámi někdo, kdo to dokázal, má náš hluboký obdiv a čeká ho nepředstavitelná odměna.

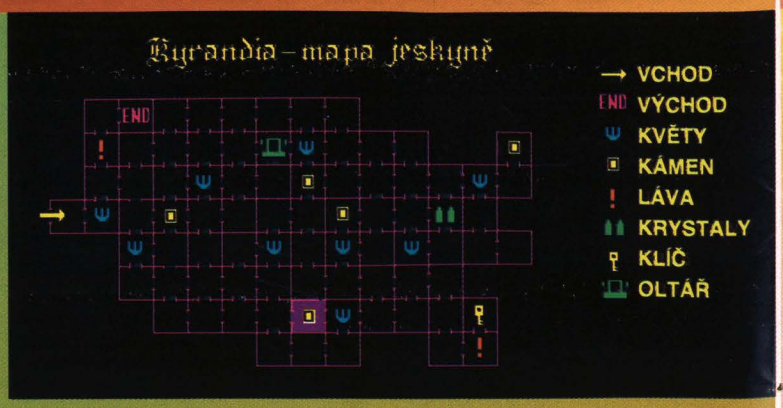
2, Ve hře Exile firmy Audiogenic jsme narazili na problém až na samém konci, po získání posledního (šestého) RCD-PASS. Všechny vyhnance (exulanty) žádáme o jejich zkušenosti v této fázi hry. Společnými silami se snad z Exilu osvobodíme.

3, A do třetice všeho dobrého. Milovníci horrorů a firmy Horrorsoft. Jak máme u všech časů dohrát to proklatou noční můru, odpornou hru PERSONAL NIGHTMARE? Máme pocit, že jsme pronikli poměrně daleko, ale konec je zatím v nedohlednu. Pomóóóóc.

Hodně příjemných zážitků u počítače a zdravé oči do vysokého věku přeje

Vaše Redakce

THE LEGEND OF KYRANDIA - LEGENDA PLNÁ KOUZEL



THE LEGEND OF KYRANDIA je adventure od firmy WESTWOOD, vyrobená v roce 1992. Tato hra není příliš obtížná na myšlení, jako by vás hrdina sám vedl. Hru jsem dohrál asi za tři hodinky.

VE TVÉM RODNÉM LESE

Stojíš uprostřed místnosti.Vlevo je veliký **hliněný hrnec**. Z něho vyndej a vezmi **jablko**. Pod stolem, jako by zanikala, je **pila**. Tu si též vezmi. Dále si přivlastni ze stolu **papír** a **rudou kouli**. Zkus odejít z místnosti, ale strom tě zadrží a začne s tebou mluvit. Až domluví odejdi z místnosti. Jsi na jakési terase. Jdi dolů. Stojíš pod stromem. Jdi doleva a ještě doleva. Nyní jdi nahoru a doleva do dveří. Tam přijde dívka a bude od tebe žádat papír - dopis od otce. Můžeš jí ho klidně dát, ona ho jen odčaruje, abys ho mohl přečíst. Až ho dočteš, tak si ho zase schovej. Vrať se ke svému rodnému stromu. Od něho jdi stále doprava až **ke studánce**. Pokus se nabrat do dlaní vodu, ale on si vezme pouze kapku. Jdi doprava. Tam spadne **list** a promění se na **zelený kámen**. Seber ho. Jdi nahoru a doprava. Tam objevíš **oltář** a okolo **růže**. Seber růži a vrať se do zámku s dívkou. Dej dívce růži a ona ji přečaruje na stříbrnou. Vezmi si ji. Jdi směrem ke svému rodnému stromu. Po cestě narazíš na **uschlý strom**. Na stromě je **otvor** ve tvaru kapky. Dej kapku do otvoru a vychutnej si své dílo. Za chvilku přijde udivený **trpaslík** a bude po tobě chtít, abys šel za ním. Stále ho následuj, ale až ho jednou neuvidíš na obrazovce, jdi nahoru. Tam najdeš trpaslíka a pořádně ho vylekáš. Ten strachy vyskočí na strom, ale za chvilku zas spadne. Vedle něj spadne **fialová kulička**, tu musíš sebrat. Jdi k oltáři a na **svícen** dej chybějící fialovou kuličku. Na svítící oltář dej **stříbrnou růži** a tím získáš **amulet**. Vezmi si jednu **obyčejnou růži**. Nyní jdi jednou doleva a pak stále dolů, až se ocitneš před **jeskyní**. Vlez do jeskyně. Tam si s tebou bude povídat jistý **Herman**. Dáš mu pilu a on odejde řezat strom. Půjdeš z jeskyně, směrem za Hermanem. Pak půjdeš nahoru, o obrazovku dál než tam, kde Herman řeže strom. Potom se vrať do jeskyně a most je již hotov. **Přejdi most** a jsi v dalším kole ...

V LESE ZA JESKYNÍ

Vyšel jsi z jeskyně, dej se doleva. Stojíš před jakousi **chatrčí**. Ničeho se neboj a vlez do ní. V chatrči najdeš **kouzelníka** a **draka**, který se válí na zemi. Popo-vídej si s **Dranem** (kouzelníkem) a ten tě poprosí o **pírko na psaní**, aby ti mohl sepsat svitek s kouzlem. Odejdi z místnosti a dej se dolů. Jsi na **rozcestí se sochou**. Dej se doprava. Tady vidíš **červeného ptáka** a pod stromem **kaštan**. Seber kaštan a jdi na rozcestí, se sochou. Odtud se dej dolů, uvidíš strom, pod kterým sedí **děda**. Nyní se dej doleva. Tady seber **šišku** a dej se dál doleva a pak nahoru. Stojíš na malém rozcestí, kde rostou na stromech **žaludy**. Jeden z nich seber a vrať se k dědovi pod strom. Od něho se dej dolů, doprava a zase dolů. Jsi na pustě a zničeně vypadajícím místě. Na zemi je ovšem **díra**, do které dáš **žalud, kaštan a šišku.** Po chvilce z díry vyroste větší **slunečnice** a bude si s tebou povídat. Když domluví nasype na tebe **žlutý pyl** a ten ti dodá první část amuletu - **žlutou část**.

Nyní se vyprav k **hnízdu** červeného ptáka. Stoupni si pod hnízdo a použij žlutou část amuletu. Ptáčka tím zahojíš a on po sobě zanechá **pírko**. To popadni a jdi s ním k Dranovi. On ti napíšekouzlo a položí ho na kraj stolu. Seber spis a dopovídej si s Dranem. Dran ti nakonec poví, abys sesbíral kameny a pak za ním zašel. Vyjdi z chatrče. Projdi se po celém lese a sesbírej všechny **kameny**, které najdeš. Pozor na kámen v prvním záhybu potůčku, který není vůbec vidět! Tam také utrhni **tulipán**. Nezapomeň taky na kámen, který visí na stromě. Jakmile ho sebereš, uštkne tě had a trochu zezelenáš. Použij **žluté kouzlo** a nemoc je pryč. Jdi k **mramorovému stolu**, na kterém vidíš ležet **zlatou misku**. Do zlaté misky dej **Sluneční kámen**. Potom si hru ulož a kombinuj kameny, až se ti je podaří vložit tak, jak do misky patří. Jestliže se objeví **hvězdičky** a kámen se ukáže na straně oltáře, tak je správně umístěn. Když se objeví **oheň**, kámen tam nepatří. Až vše správně nakombinuješ, z misky se stane **flétna**, kterou si můžeš vzít. Jdi opět k Dranovi, ten ti poví, že to je **kouzelná flétna** a že ji máš použít na **kouzlo čaroděje Malcolma**. Než budeš pokračovat, ujisti se, že s sebou neseš kameny **opál, topaz a garnet,** budeš je potřebovat!

Odejdi tedy z chatky a od dědy se dej doprava, doprava, dolů, dolů a doprava. Objevíš se před jeskyní. Pokus se do ní vejít. **Čaroděj Malcolm** tě vyžene a bude si s tebou chvilku povídat. Pak po tobě hodí **nůž**. Ty mu to vrátíš (vezmi nůž) a kouzelník zaleze do jeskyně a za sebou vykouzlí **ledovou stěnu**. Zahraj na **flétnu** a protože hraješ strašně falešně, stěna se roztříští. Vstup do jeskyně **(viz mapa)** a jdi pořád doprava, až se za tebou zavře brána. Jdi ještě jednou doprava a uvidíš **keř s plody**. Zde odlož všechny své věci. Utrhni **tři svítící plody** a jdi nahoru, polož jeden plod. Jdi doprava a polož další plod. Jdi dolů a polož poslední plod a jdi dolů. Vezmi si **opět tři plody** a jdi doprava, polož plod, jdi nahoru, polož plod a seber **šedý, těžký kámen** (Heavy rock). Jdi doprava a polož poslední plod a jdi nahoru. Seber teď pro změnu **jen dva plody** a jdi doprava a polož plod, nahoru, kde položíš druhý plod. Jdi doprava a toto místo si zapamatuj jako **Velký oltář**. Jdi doprava a seber **tři plody**, dolů, polož plod a seber **kámen**. Jdi dolů, polož plod a jdi doleva a polož třetí plod. Jdi dolů a tam seber opět **jen dva plody** a jdi dolů, polož plod, zase dolů a polož druhý plod. Teď následuje cesta doprava a ocitneš se na **jeskynním výklenku**. Zde seber **minci** a **kámen** (Oba dva předměty jsou špatně vidět). Jdi doprava. Pober **tři plody**, jdi doprava a polož plod, nahoru a polož druhý plod a doleva, kde položíš třetí plod a nahoru. Utrhni z keře **opět tři plody,** jdi nahoru, polož plod a seber **šedý kámen**. Jdi doprava, polož plod, zase doprava a polož plod a doprava, kde seber **oba zelené diamanty**. Jdi doleva, dolů a seber **dva svítící plody**. Jdi nahoru, polož plod, nahoru, polož plod, doprava a opět polož plod. Jdi doprava a ocitneš se u **keře s plody**. Seber dva plody. Jdi doprava, polož plod, nahoru, polož druhý plod a seber **šedý kámen**. Nyní se orientuj podle **mapy**. Cestička na mapě označuje položené svítící plody. Vrať se **k velkému oltáři** (jestliže vejdeš do obrazovky, kde nejsou položené plody, jeskynní příšery tě sežerou!).

Vezmi si zelený diamant a dej ho **fialové kouli** vlevo. Počkej, až se koule vypovídají a vem si diamant zpět. Pomocí mapy se vrať **k bráně**, která se před tím za tebou zavřela. Naházej všechny **kameny do váhy,** která tam visí. Protože jsi velký frajer, tak se se čtvrtým kamenem netrefíš, ale to nevadí. Jakmile hodíš poslední kámen, brána se otevře. Jdi pořád doleva, až se objevíš **před jeskyní**. Od ní se dej doleva, nahoru, nahoru, doleva. Nyní jsi **u studny**, do které vhoď **minci.** Dostaneš za to **měsíční kámen**. Vrať se zpět do jeskyně. Tam, kde sis odložil své věci, seber **kouzlo**, které ti napsal kouzelník Dram (Scroll). Podle mapy se musíš dostat k **velkému oltáři**. Dej měsíční kámen do otvoru, který je v oltáři. Získáš tak **fialovou část amuletu**. Jdi doprava a použij fialové kouzlo. Změníš se na **fialovou kouli**. Leť 4x dolů, 4x doprava, dolů a doprava. Nyní jsi v místnosti plné lávy. Přečti kouzlo (Scroll) a jdi nahoru, kde seber **klíč**. Jdi dolů a zde použij **opět fialové kouzlo** a doprav se na místo, kde sis položil své věci. Vezmi **vše kromě flétny a otcova vzkazu**. Leť nahoru, nahoru a **přeleť propast** a leť nahoru, doprava a jsi z jeskyně venku!

PŘÍPRAVA PŘED VSTUPEM DO ZÁMKU

Jdi třikrát doprava. Spadne na tebe **větev** a omráčí tě. Probudíš se u mladé **kouzelnice** v posteli (sám, ona je u kotle). Kouzelnice ti dá prázdnou **láhev**, kterou si nech v ruce. Vyjdi před chatrč a polož **opal, topaz a garnet**. Jdi 2x doleva a tam potkáš **čaroděje Malcolma**. Čaroděj ukradne jednu **křišťálovou kouli z fontány** a vytratí se. Fontána vyschne. Jdi dolů, dolů, doleva, doleva, doleva, nahoru, nahoru. Jsi na místě, kde **hoří větev**. Použij **kouzlo** (Scroll) a uhasíš oheň. Pod ním byla křišťálová koule z fontány. Tu samozřejmě vezmi. Vrať se k fontáně, dej kouli na její původní místo a ve fontáně bude zase voda. Naber plnou **láhev vody** a vypij ji. Přibude ti **nová část amuletu**.

Znovu **naber vodu** a směrem doprava se vrať ke **kouzelnici**. Tu plnou láhev jí dej. Poví ti, že jsi princ této země. Kouzelnice tě poprosí o **modré bobulky**, pro které jdi doleva, doleva, dolů, dolů, 3x doleva, nahoru, 3x doleva, nahoru. Utrhni z keře **modrý plod**. Vrať se ke kouzelnici, ona tam však nebude a tak simusíš pomoci sám. Vyjdi před chatrč a seber **všechny kameny**. Vrať se a **modrý kámen (Opal)** dej **do hrnce**. Pak tam dej i **modré bobulky**. **Jednu láhev** naplň směsí z kotle. Potom přidej do kotle **žlutý tulipán a žlutý kámen (Topaz)**. **Druhou láhev** také naplň směsí. Obě láhve nech ležet v místnosti. Odtáhni **koberec** a pod ním objevíš **poklop**. Vlez do něj a objevíš se v neznámém **lese**. Jdi nahoru, nahoru, doprava, doprava, doprava a nahoru. Zde seber **červenou orchidej**. Vrať se k poklopu a vlez do něj.

Jsi zase v domě čarodějnice a **vedle poklopu** se objevila **další láhev**. Vhoď **do hrnce červený kulatý kámen (Garnet)** a za ním **červenou orchidej** a **naplň třetí láhev**. Vyjdi a zase vejdi do domu a objevíš **čtvrtou láhev**. Tu také naplň červenou směsí. Všechny láhve si vezmi a jdi do tajného vchodu. Jdi dolů, dolů, doleva, dolů, dolů, doprava, nahoru. Jsi u **zelených krystalů. Do levého** velkého krystalu dej **žlutou láhev, do pravého červenou**. Obě láhve se vyprázdní a vznikne **oranžová směs** a tu si odeber. Nyní dej **do levého krystalu modrou** a **do pravého červenou láhev**. Vznikne **druhá, fialová směs**.

Vrať se k tajnému vchodu, vlez do něj a jdi **k fontáně**. Od ní se dej dolů a doleva. Uvidíš **létající kalich**. Použij **modré kouzlo**. Kalich sice spadne, ale malý skřítek ti ho ukradne. Jdi doprava, tam, kde jsou malá dvířka a **vypij fialovou láhev**. Stane se z tebe trpaslík a vlezeš dovnitř. Budeš se chvíli bavit s trpaslíkem a potom mu **dej jablko**. Vyjdi ven a za stromem uvidíš schovaný **kalich**. Ten seber. Vrať se do domu kouzelnice a jdi tam, kde jsi našel červenou orchidej. Postav se na plošinu **mezi dvěma koňmi** a **vypij oranžovou směs**. Proměníš se v **bílého létajícího pegasa** a odletíš v dál...

V ZÁMKU MALCOLMA

Jdi doprava a polož **fialovou růži** na **hrob**. Zjeví se ti tvá matka a dostaneš od ní **poslední část amuletu** a to **červenou**. Jdi doprava a dostaň se před **bránu**. Použij **červené kouzlo** a budeš nevidideln. Otevři bránu **klíčem** a vejdi do zámku. Před schody ti kouzlo přestane účinkovat a zjeví se **Malcolm,** který si s tebou bude chvíli povídat. Jdi doprava, nahoru, nahoru, doprava a ocitneš se **v kuchyni**. V pravo jsou háky, na kterých visí různé krámy. Mezi nimi je i **žezlo**, a to si vezmi. Jdi doleva, doleva. Jsi ve velké místnosti. Dole jsou čtvery dveře. Dvoje nalevo, dvoje napravo. Vejdi do vrchních nalevo.

Kyrandia
Virgin Games, 1992
grafika **1**, hudba **1**, nápad **2**, zábava **1**
MS DOS 87%
Amiga

Ocitneš se **v knihovně** s krbem. Vytahuj popořadě tyto **knížky: O,P,E,N**. Krb se otočí a vypadne z něj **koruna**, kterou si vezmi. Vrať se ke schodišti a vyjdi nahoru. Jdi doleva, nahoru, doleva. Potkáš zde starého přítele **Hermana**. Použij **žluté kouzlo** a Hermana tím uspíš. Od něj jdi doleva. V místnosti jsou zvony a u zvonků visí **kladívko**, které si též vezmi. V tomto pořadí zahraj kladívkem na **zvony: Zelený, Bílý, Žlutý a Modrý**. Odsune se obraz a pod ním uvidíš **zlatý klíč**, který seber.

Jdi doprava, dolů, doprava, po schodech dolů, doleva, nahoru, nahoru. Jdi přímo do krbu a ten se s tebou otočí do tajného sklepení. Jdi doleva, doleva, nahoru, nahoru, doleva, doleva, nahoru, doprava. Objevíš se před **zelenou bránou**. Použij **modré kouzlo** a brána zmizí. Pokračuj v cestě nahoru, doleva a tam uvidíš **vystouplý kámen**. Pod ním najdeš **druhý zlatý klíč**.

Vrať se ke krbu. Nyní jdi doprava do haly a otevři oběma klíči bránu a vejdi dovnitř. Stojíš před **třemi podstavci. Doprostřed** polož **královskou korunu, nalevo žezlo** a **napravo kalich**. Otevřou se ti těžké, železné dveře a než tam stačíš vejít, odněkud se zjeví **čaroděj Malcolm** a půjde si s tebou povídat. Pořád do tebe bude strkat, až si do něj strčíš taky. Vejdi rychle do dveří a použij **červené kouzlo neviditelnosti.** Stoupni si přesně před **zrcadlo** vpravo a čekej až se Malcolm probere. Jakmile přijde k životu, v zuřivosti po tobě hodí kouli, která tě měla uvést do kamenného stavu, ale koule se od zrcadla odrazí a Malcolm zkamení sám sebe a ty můžeš vychutnat šťastný konec.

MARTIN ŠÍNSKÝ

Zašlete mi se složenkou:

- ☐ **EXCALIBUR 7** za 24 Kčs
- ☐ **EXCALIBUR 8** za 24 Kčs
- ☐ **EXCALIBUR 9** za 24 Kčs
- ☐ **EXCALIBUR 10** za 24 Kčs
- ☐ **EXCALIBUR 11** za 24 Kčs
- ☐ **EXCALIBUR 12** za 24 Kčs
- ☐ **AMIGA magazin 3** za 29 Kčs
- ☐ **AMIGA magazin 4** za 29 Kčs
- ☐ **AMIGA magazin 5** za 29 Kčs
- ☐ **AMIGA magazin 6** za 29 Kčs
- ☐ **AMIGA magazin 7** za 29 Kčs

jméno a příjmení

ulice/obec

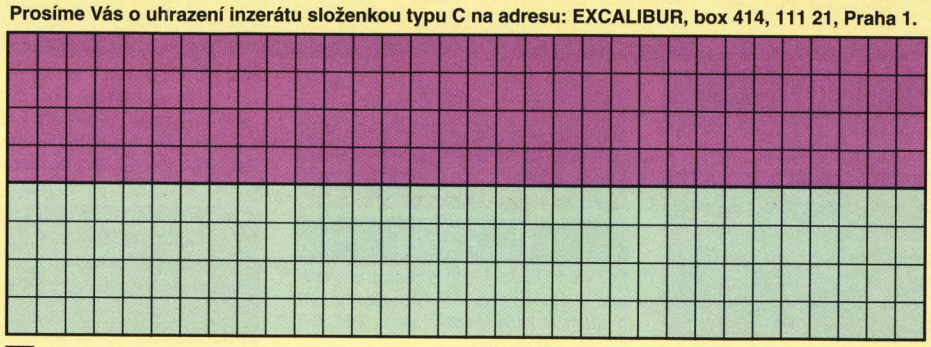
PSČ město/pošta

Přiloženou složenku uhradím do 3 dnů ode dne doručení. V případě, že časopisy nezaplatím, bude moje jméno i s adresou uveřejněno v následujících číslech EXCALIBURu a AMIGA magazinu v rubrice "Nezaplatili nám". Poštovné hradí firma SEND.

datum, podpis

Kupón vystřihněte nebo opište a zašlete na adresu: **SEND, Bohuslava ze Švemberka 4, 140 00, Praha 4**

Prosíme Vás o uhrazení inzerátu složenkou typu C na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.



Řádkový inzerát za **70** Kčs (pouze horní polovina) ☐ Řádkový inzerát za **140** Kčs (celá plocha)

☐ Zvýrazněný řádkový inzerát za ..... Kčs.

Inzeráty budou uveřejněny v nejbližším čísle.

Pozor! Mezery a interpunkční znaménka se počítají jako znak!

Kupón a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

ANKETA

15/ 4 neoznačené obrázky na str. 3 "zpříště" jsou z her:

16/ Na počítači ..... hraji nejvíce tyto hry:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

název *výrobce*

18/ Mám tyto připomínky, nápady a zlepšováky:

Jak si dát řádkový inzerát do Excaliburu

1. Pečlivě si promyslete text inzerátu a rozhodněte se, zda nevynikne lépe ve zvýrazněném textovém formátu. Horní polovina vyplněného kupónu řádkové inzerce s uvedenou adresou nebo telefonem stojí 70 Kčs. Pokud bude Váš inzerát delší a zasáhne i do dolní části, bude stát inzerát 140 Kčs. Řádková zvýrazněná inzerce stojí 50 Kčs/řádek. **2.** Pak čitelně vyplňte inzertní kupón. **3.** Vezměte složenku typu C, vyplňte částku v Kčs, adresáta (EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu do sloupku "zpráva pro příjemce" napsat "inzerce EXCALIBUR". **4.** Složenku zaplaťte na poště. **5.** Kopii ústřižku složenky dejte společně s vyplněným inzertním kupónem do obálky a nejlépe doporučeně ihned na poště odešlete na adresu **EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.** -ml-

HRÁČ

není EXCALIBUR... Hráč je něco jiného!

INSTRUKCE 2

PC MENU 9

POZVÁNKA PLATÍ JAKO 50% SLEVA VSTUPNÉHO

TATO POZVÁNKA PLATÍ JAKO 50% SLEVA VSTUPNÉHO NA PCSALON

1. - 3. XII '92
palác U HYBERNŮ

NEJVĚTŠÍ OBCHODNÍ DŮM
S KANCELÁŘSKOU TECHNIKOU

POZVÁNKA NA PRODEJNÍ VÝSTAVU DO PALÁCE U HYBERNŮ

Po tři předvánoční dny se tento palác nedaleko OD KOTVA opět přemění na největší obchodní dům s výpočetní a kancelářskou technikou. Jsou pro Vás připraveny nabídky asi 100 našich a zahraničních firem za výhodné veletržní ceny. Většina vystavujících připravuje také vánoční slevy pro zboží zde nakoupené nebo objednané.

Také naše vydavatelství bude mít na PCSalonu samostatný prostor, který využije k prodeji svých časopisů včetně starších čísel.

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR

PCSALON Praha 92

POZVÁNKA NA VÝSTAVU

Tradiční prodejní výstava kancelářské techniky, osobních počítačů a příslušenství.
Bohatá nabídka programů a příruček.
Konzultace a přihlášky na kurzy.
Výherní anketa o ceny pro návštěvníky.

NÁŠ TYP
PORTFOLIO - všestranné kapesní PC s aplikacemi pro managery a podnikatele

Výhodné veletržní ceny
1.- 3. prosince 1992
(ÚT - ČT od 9 do 19 hod.)
palác U Hybernů - n. Republiky

PCSALON

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR

INZERCE - KTERAK CO NEJLÉPE PRODAT, KOUPIT, VYMĚNIT ČI RADU SOBĚ NAJÍTI

INZERTNÍ KUPÓN NA STR. 29

AMIGA

Nabízím hry vašich snů! Vochozka Petr, Dukelská 373, Polička 57201

Nejrychlejší Amiga Sampler
sampluje do 200kHz
Libovolný kabel k M6F zdarma
Hi-Fi kvalita za pouze 650,-
Jan Staněk, Národní obrany 9
160 00, Praha 6, tel.: 32 78 232

Prodám ex.disketovou jednotku 3,5" pro AMIGU. Rozšíření RAM o 512 KB se zálohovanými hodinami pro AMIGU 500. Cena dohodou - levně. Tel:02/842313 ERIK nejlépe večer.

Najnovšie a najlepšie hry
na Amigu nájdete na adrese: Ľ. Čulen, Myjavská 6, 811 03 Bratislava

Prodám levně AMIGA 2000 + monitor 10845 + 2 harddisky + PC kartu + tiskárnu, tel.(047) 33769

Ponúkame 100% soft. emulátor IBM/PC-MDA, CGA. Na každej Amige! idú hry, všetky sys. pr. (dBase, FixPro, atď). Moyzesova 33, 920 41, Leopoldov.

PC XT/AT

PCčkáři! Nabízím nejlevnější shareware hry a další cena do 40,- Kčs. Pište o seznam: Kočí Marek, Lísany 244, 270 52. Tel: (0313)7617.

Nové hry a programy pro PC/AT a Atari XL/XE nahraji kvalitně a rychle. Výměna možná, platí stále. T. Režnák, P.O.Box 97, Brno 612 00.

Pozor ! Klub VT nabízí programy a hry pro PC XT/AT a COMMODORE 64/128 na kazetách i disketách. Adam Daněk, Merhautova 91, 613 00 Brno.

C64/128

POZOR! Vánoce jsou za dveřmi a zde se Vám nabízí ty nejlepší hry pro C-64 v kazetové verzi, např.: TURRICAN, LAST NINJA II, III, SPHERICAL, XYBOTS a mnoho dalších výborných her. Seznam zašlu, seriozní jednání. Tel.: 02/7913419. Jirka.

Chýbajú vo Vašich programoch mäkčene a dĺžne ? Pre C64 je to minulosť! Súpěř-prôgräm + manuál u: S. Chlebec, Mikoviniho 4, Nitra 949 01.

Na C64 koupím na kazetách hry The last NINJA II a TURRICAN 1,2. Oskar Vykutil - Hansmannova 17, 61300 Brno, tel. 05/528384.

SINCLAIR

BOMBA! Majitelé D40! Nabízím vám program Hledač, který nalezne ve vašich hrách adresu s počtem životů! To je potom možné libovolně měnit.... Tel. 0428/23295. Seznam poke? K čemu? Pro SPECTRUM vyměním nebo prodám nejnovější hry a programy z let 88-92. Seznam za ofrankovanou obálku. Např. LEMMINGS, SHADOW DANCER TM TURTLES II apod. Cena cca 2-5 Kčs. František Vajík, Ciolkovského 851, Praha 6, byt č.96 (mám i NERO QUEST 1, 2).

OSTATNÍ

Diskety 3,5" DS/DD (16), přepínač myšjoy (399), HW VIRUSPROTECTOR pro Amigu (199). Jaroslav Frýdl, POSTE RESTANTE, 160 00 PRAHA 6.

Predám programy pre plottery XY4150, SHARP MZ1P16, ALFI, AMAGRAF. Farebné HARDCOPY, INFO zdarma. B. BILLA, Za poštou 9/A, 92001 Hlohovec.

Upozorňují všechny, kdož hodlati ráčí inzerovati, že pořizovati kopie programů jiným lidem, anižto k tomuto máte svolení od autora nebo od autorem pověřeného zástupce, je činnost podlá a nečestná a osoba takto se chovající může býti zavržena a do žaláře též vykázána. EXCALIBUR

DOUBLE vám ušetří 48 Kčs

Excalibur, zabalen v ochranné fólii, se k Vám nyní dostane díky distribuční firmě SEND, která odešle Excalibur do 48 hodin po vydání. Kromě předplatného na dvanáct čísel za 288 Kčs Vám nabízíme speciální cenové zvýhodnění, které jsme mohli zavést díky ušetřenému poštovnému. Pokud zaplatíte 240 Kčs, budete dostávat 6 čísel po sobě současně DVA STEJNÉ EXCALIBURy (tzv. DOUBLE), každý za cenu pouhých 20 Kčs (ušetříte tedy celkem 48 Kčs)! Můžete se tedy s kýmkoli složit na předplatném a jedno číslo Vás pak přijde na neuvěřitelných 20 Kčs! Navíc k předplacenému Excaliburu budeme tu a tam přikládat drobnou a hodnotnou pozornost.

Nynější cenu pouhých 24 Kčs za barevné číslo se podařilo docílit hlavně díky Vašemu zvýšenému zájmu o EXCALIBUR v poslední době. Výdaje se však zvyšují. Chcete-li nám pomoci udržet neskutečně nízkou cenu EXCALIBURu a současně rozšířit počet stran, pak se, prosím, zúčastněte našich "EXCALIBUR GAMES" a vyplňte anketu. Plánovaný Excalibur o 68 stranách za stejnou cenu - to stojí za to! -ml-

Jak si předplatit Excalibur (platí do příštího EXCALIBURu)

1. Rozhodněte se, zda si Excalibur předplatíte na 12 čísel za **288** Kčs nebo "DOUBLE" na 6x2 stejná čísla za **240** Kčs se slevou 48 Kčs. **2.** Pak čitelně vyplňte složenku typu C, vyplňte částku v Kčs, adresáta (EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu do sloupku "zpráva pro příjemce" napsat "předplatné EXCALIBUR číslo xx až xy" (nelze předplácet již vyšlá čísla). **3.** Složenku zaplaťte na poště. -ml-

SUPER ŠANCE!

Bohužel, toto číslo má zpoždění, které tentokrát vzniklo díky opožděným platbám některých distributorů, hlavně PNS. Naštěstí se začíná rozbíhat naše nová prodejní síť, pomocí které se k Vaší blízkosti Excalibur dostane. Pokud se chcete do prodeje Excaliburu zapojit i Vy, pište na adresu redakce. Budete-li úspěšní, můžete si vydělat díky našemu vysokému rabatu (až 50%z prodejní ceny) více než očekáváte. -ml-

Šachové počítače Mephisto

Pro začátečníky i pro mistry šachu jsou určeny "inteligentní šachy" Mephisto. Od obyčejných šachů se liší zabudovaným počítačem, který signalizuje pomocí svítivých diod na každém poli svoje protitahy. Obsluhu rovněž usnadňuje ovládací panel, který umožňuje zadávat různé kejkle, jako např. stupeň obtížnosti, výukový režim, vracení tahu, analýza sehrané partie atp. Firma ENISOF a.s. prodává celou škálu modelů Mephisto, které uspokojí šachisty všech úrovní - snad kromě velmistrů. Nejlevnější modely pro začátečníky mein erster Mephisto (ELO 1400) a Mephisto schachschule (ELO 1750) jsou "do kapsy" s rozměry 23x29x2,7 cm, podobně jako Mephisto supermini (ELO 1400), Mephisto marco polo (ELO 1750). Stolní typy začínají modelem Mephisto modena (ELO 1800), Mephisto milano (ELO 2100) až po superchytrý Mephisto berlin 68 000 (ELO 2200). Zajímavý je mluvící Kishon Chesster (ELO 1950). Můžeme s klidným srdcem prohlásit, že pro domácího šachistu je víc než 2000 ELO škoda, jeho šance na výhru při prvním stupni obtížnosti je minimální. Proto je velice zajímavý modulově uspořádaný Mephisto modulset, který se od sebe liší moduly s různými ELO. Tak MMV má ELO 2050, polgar 2100 ELO, vancouver 16/32 bit dokonce 2250/2300 ELO a risc 1 MB má dokonce 2350 ELO. Existují také karty do MS-DOS kompatibilních počítačů, které mají od 2100 do 2300 ELO.

Snad Vás potěší, že od příštího čísla budeme postupně uveřejňovat testy různých typů počítačů Mephisto. -ml-

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR

VÝHERNÍ ANKETNÍ LÍSTEK

ODEVZDEJTE NA VÝSTAVĚ

SPONZOŘI:

BR SOFT
FUTURE ENGIEERING
GRISOFT(c) SOFTWARE
H.S.H.
MP-SOFT
OASA COMPUTERS
PC DIR PRAHA
PROKOP SW
SOFTWARE602

Jméno : _____

Adresa : _____ PSČ _____

Kvůli čemu jste hlavně na výstavu přišel?

Pouze se podívat	**ano**	**ne**
Získat údaje o tech. par. nabídky	**ano**	**ne**
Získat informace o cenových podm.	**ano**	**ne**
Vést konkrétní obchodní jednání	**ano**	**ne**
Získat celkový přehled o trhu	**ano**	**ne**
Získat informace o novinkách	**ano**	**ne**

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR

IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2

1.12..92
Vánoční dárek

Key-Comp

Cena již od
12.490,- Kčs

Zvukové karty

Cena od **3.980,- Kčs**

Výhodné podmínky pro dealery!

SOUND GALAXY BX

Fully AdLib & Sound Blaster Compatible

Sound Blaster, AdLib Compatible
11 Voice FM Synthesizer
Digitised Audio Playback (DAC)
Digitised Audio Recording (ADC)
Built-in MIDI Interface
Built-in Amplifier
Game Port
Bundled Software

FREE SPEAKERS

SPOJTE SE S TĚMI, KTEŘÍ JSOU NA ŠPICI

Computer Equipment

softwarehouse s tradicí informuje:
počítačová síť
LANtastic bourá mýty!

Microprose

uvádí na československý trh originální verze

A.T.A.C., AIRBORNE RANGER, B17 F. FORTRESS, CIVILISATION, COVERT ACTION, CRISIS AT THE CREMLIN, DARKLANDS, F11 7A NIGHT HAWK, F15 II, F15 STRIKE EAGLE, F19 STEALTH FIGHTER, FALCON MISSION DISK, FALCON 3.0, GRAND PRIX, GUNSHIP 2000, GUNSHIP, HYPERSPEED, KNIGHTS OF THE SKY, M1 TANK, MICROPROSE SOCCER, MICROPROSE GOLF, PIRATES, PROJECT STEALTH, RAILROAD TYCOON, RED STORM RISING, SILENT SERVICE, SILENT SERVICE II, SPECIAL FORCES, SUPER TETRIS, TETRIS CLASSIC... aj.

pro počítače typu IBM PC, Amiga, Amstrad, Apple Macintosh, C64 a Spectrum v cenách od 540.- do 2 390.- Kčs

Dále Vám Computer Equipment nabízí:

*** široký výběr z palety více než 10 000 programových produktů ***
*** počítačové sítě LANtastic ***
*** dodací lhůty do 48 hodin zásilkovou službou ***
*** předprodejní a poprodejní podporou zákazníků ***
*** komplexní dodávky zahrnující hardware a školení ***

Využijte služeb našeho bezplatného informačního servisu!

Pište, faksujte, volejte, navštivte nás v naší prodejně:
Praha 4, Branická 107,
tel. 461311/461293,fax 462583

Software z celého světa, to je *Computer Equipment!*

BCD

BCD s.r.o.
tel (02)2362634
fax (02)554071

prodejna Žitná 28, Praha 2
pošta P.O.Box 14
150 04 Praha 54

autorizovaný dealer firem
VECOM, SUNNYTECH, CONNER, LONGSHINE, MCH, MITSUBISHI, SMC, TALLGRASS TECHNOLOGIES, MUSTEK, SIGMA DESIGNS, WESTERN DIGITAL
nabízí levné a spolehlivé počítače třídy PC XT, AT, 386, 486

PŘIJĎTE SI VYBRAT POČÍTAČE PRO PRÁCI I ZÁBAVU!
CENY S DANÍ !!!

Desktop SUNNY AT 286/16 MHz, 1MB RAM, HD 80 MB/28 ms, FD 3.5", 2s/p port, VGA Mono 14", klávesnice US/CS **23.700,-**

Desktop SUNNY AT 286/16 MHz, 1MB RAM, HD 80 MB/28 ms, FD 3.5", 2s/p port, VGA Color LR 14" 1024 x 768, Card 16b/256 KB, klávesnice US/CS **31.000,-**

Minitower SUNNY AT 386SX/25 MHz, 2 MB RAM, HD 52 MB/17 ms, FD 5.25" 1,2 MB, 2s/p/g port, VGA Color LR 14" 1024 x 768, Card 16b/256 KB, klávesnice US/CS **36.667,-**

Minitower SUNNY AT 386SX/40 MHz, 32 KB Cache, 4 MB RAM, HD 80 MB/17 ms, FD 5.25" 1,2 MB, FDD 3,5" 1,44 MB, 2s/p/g port, VGA Color LR 14" 1024 x 768, Card 16b/256 KB, klávesnice US/CS .....
.....**47.910,-**

..... a mnoho dalších typů

Značkové počítače **VECOM, SUNNYTECH, MCH.**
Barevné i černobílé tiskárny **FUJITSU, CITIZEN, EPSON.**

KAŽDÝ SI U NÁS VYBERE!!!

SYSTEM-Pro

computers • peripherals • compoments GmbH.

Značkové počítače pro hry i pro práci

ALEF

Sestavy dle vašeho přání

Boardy:	286 25 MHz, 386SX 25 MHz, 386 40 MHz
RAM:	1 - 8 MB
Hard disk:	40, 105, 130 MB
Flippy drive:	5.25", 3.5"
Monitor:	VGA mono, SVGA Color, SVGA Color non-interlaced
Case:	desktop, slim line, minitower
Klávesnice:	US s českým potiskem
Myš:	3 typy myší Genius

Dále nabízíme rozsáhlý sortiment:
NOTEBOOKŮ HALIKAN
TISKÁREN STAR
HEWLETT PACKARD

SYSTEM-Pro

Husitská 33, Praha 3
Tel./Fax. 02/62 78 048
Fax. 02/64 37 977

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy

Commodore

C64 II

C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ
C 64 GAME SET
FLOPPY 1541 II
DATARECORDER 1530
MYŠ PRO C 64
TISKÁRNA MPS 1270 INKJET
TISKÁRNA MPS 1230
HRA NA DISKETĚ PRO C64
AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
AMIGA 600
AMIGA 600 HD 30 MB
FLOPPY PRO AMIGU
TV MODULÁTOR A 520
MONITOR A 1084S COLOR STEREO
ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU

AMIGA 600

Široký výběr joystiků firmy QUICKJOY pro všechny druhy počítačů

SV 133 Megastar

SV 119 Junior
SV 122 II Quickjoy
SV 123 III Supercharger
SV 125 V Superboard
SV 133 Megastar
SV 201 M5 pro IBM PC
SV 202 M6 analog pro XT/AT
Celkem dodáváme 20 typů.

SV 122 II Quickjoy

SV 125 V Superboard

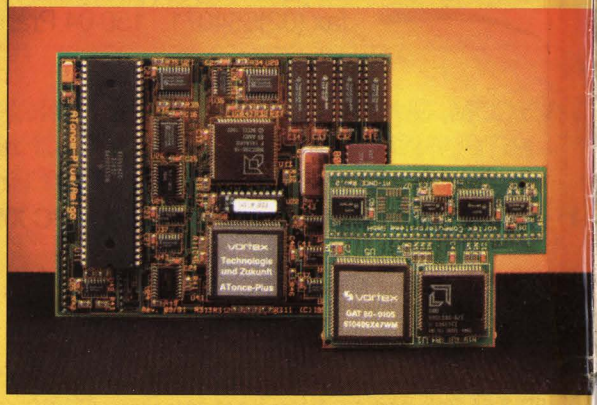
SV 123 III Supercharger

MS-DOS emulátory

pro **Amigu 500:**
ATonce 286/8 MHz
ATonce 286/16 MHz

pro **Amigu 2000-4000:**
Approx 386 sx/25 MHz

NOVINKA ZA BEZKONKURENČNÍ CENY



Dodáváme celý
výrobní program firmy

Commodore

včetně nové řady
PC profi-line
(100% kompatibilita s IBM)

INFORMUJTE SE O POSKYTOVANÝCH SLEVÁCH PRO PRODEJCE A DEALERY

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080
fax: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel: (02) 220645
fax: (02) 220645

INFORMACE:
Jindřišská 27
110 00 Praha 1
tel: (02) 220645
fax: (02) 220645

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel. 001-202-2231066